248 Ft

A szórakoztató informatikai magazin

A GURU

96/4

A GURU legyen veletek!

Cedric
Slam Tilt
Epsylon 9
Hill Sea Lido
Speris Legacy

INTRO

Sziasztok!

Gondolom mindenki értesült már a jó hírről, hogy a CEBIT-en bemutatták egy új Amiga modell prototípusát. Talán egy kicsit fel fog lendülni a piac, hiszen új hardware nélkül nincs software sem. Mi bizakodóak vagyunk, azonban kicsit elrettentő az új gépezet ára, valószínűleg nem a mi pénztárcánknak szabták a dolgot, annak ellenére, hogy a kisgép kategóriába tartozik a masinka. No, majd meglátjuk.

A software piac egy kicsit talán fellendül, hiszen a hónapban két olyan alkotást is sikerült tesztelnünk, melyek még az Amiga fénykorában is becsületére váltak volna a gépnek. Reméljük nem áll meg a fejlődés, találkozunk még jó kis játékokkal.

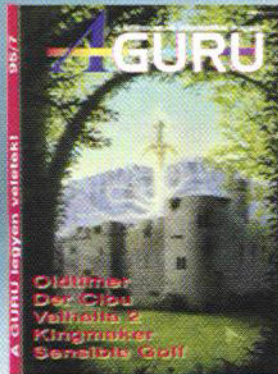
Lassan-lassan készülődünk a táborra, ugyan még nincs meg az időpont és a hely, azonban itt az ideje, hogy mindenki nyári terveibe lelkileg (és sajnos anyagilag is, hiszen iszonyúan emelkedtek az árak) beiktassa a tábor gondolatát.

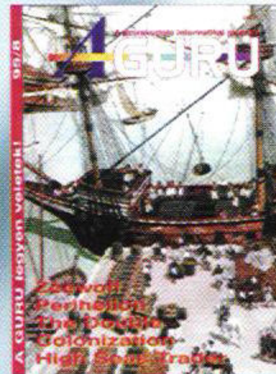
Utolsóként egy kis NET-es segítséget szeretnénk kérni, azoktól, kik bőszen nyomulnak az Interneten, please küldjetek WWW címeket az érdekes (és egyáltalán létező) Amigás site-ról, hogy mindenkit még frisebb hírekkel, infókkal tudjunk ellátni. Előre is köszönjük, levelek pedig jöhetnek a guru@mail.datanet.hu címre.

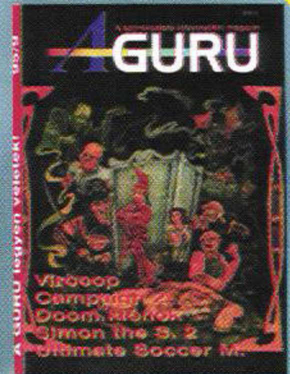
Tehát jöjjön az április, hajrá!

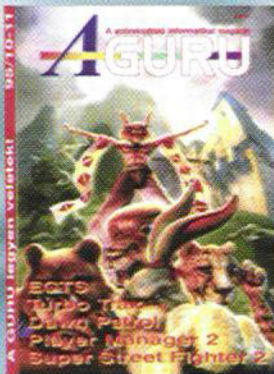
GURU Team



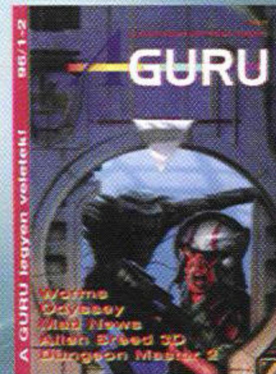


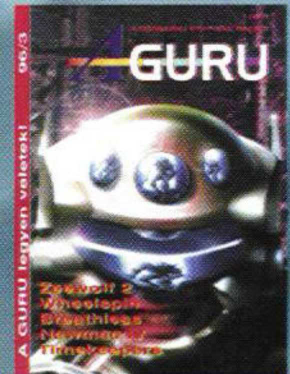












A GURU postacíme: 1399 Budapest, Pf. 701/765 • E-mail: guru@mail.datanet.hu
Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Szerkesztők: László József, Tóth János • Főmunkatárs: Boruzs Krisztina
Lapmanager: Lám Gábor • Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervező grafikus: Urbán Attila • Tördelő szerkesztő: M. D. Jon • Megjelenik havonta • Ára 248 Ft.
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Novotrade 2C, Szűcs Software, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben.
A szerkesztőség címe: Budapest VIII., Somogyi B. u. 16. ½ em. 2a. Tel/fax: 113-0-114
Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT. • ISSN 1216-2353
Nyomás: Gutenberg Press, 1033 Budapest, Kaszásdűlő u. 2. Tel.: 250-0679, Fax.: 250-0814
Felelős vezető: Óvári László elnök-vezérigazgató

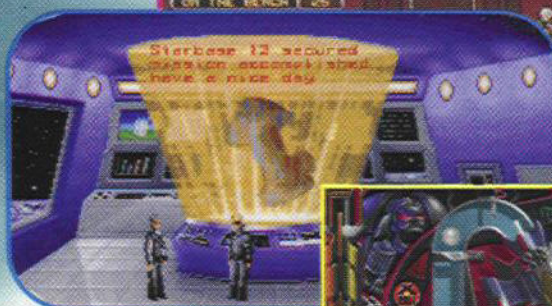
TARTALOM

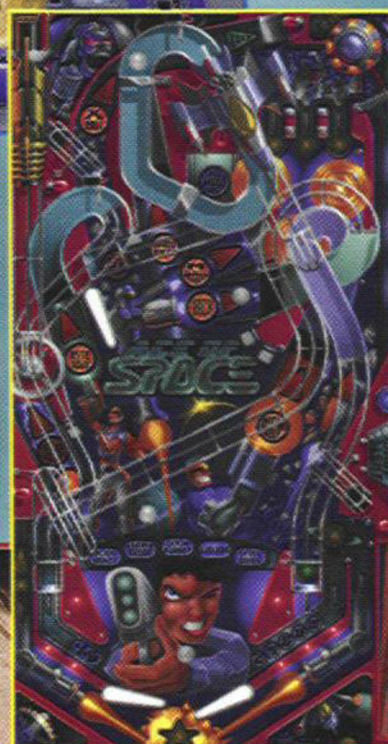
4	Hírek
6	The Speris Legacy
10	Hill Sea Lido
14	Hellbound
16	Gate 2 Freedom
17	Thomas Pinball
18	Cheat Mode
19	Lazarus
20	Slam Tilt
22	Epsylon 9
26	Cedric
29	Apróhirdetés
30	Shareware programok
32	Levelezés
34	CEBIT '96
35	PD Zóna
36	Bars&Pipes
37	Technosound
39	Filmvilág
40	Hírek
41	Maxon PLP
44	Assembly programozás
46	AMOS
47	Blitz Basic
48	Programozástechnika
50	A Rendszerbarát
52	Ray-tracing
54	Külvilág
56	Demologia
58	Toplista

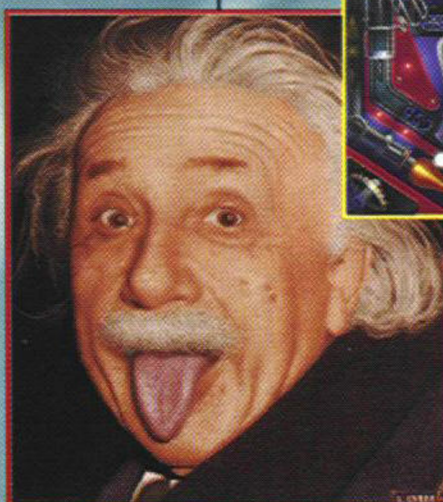








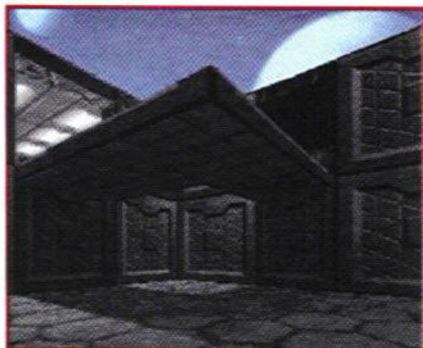




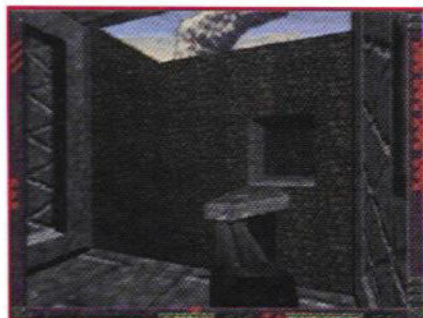
HÍREK

Alien Breed 3D 2

Talán az egyik legjobban várt program Amigára az AB3D2. A múltkor már hírt adtunk a programról, azonban nemrégiben kiadtak egy







működő demo verziót, és evvel egyetemben néhány újabb részlet is napvilágot látott.

– A fények és az ezzel kapcsolatos részletek kidolgozása mindent el fog söpörni ami eddig létezett. Ha lövünk a fegyverekkel, akkor láthatjuk majd a haladását a fényviszonyok változásából. Ugyanez igaz a fáklyákra és az egyéb beépített fényforrásokra is.

– Még tovább bővül a játékhoz adott pályaeditor, a tárgyaktól kezdve az idegen intelligenciát és fegyvereket is beállíthatjuk.

– Továbbfejlesztett holografikus overlay auto-mapping funkció.

– 3D renderelt idegenek és robotok, realisztikus real-time fényhatásokkal.

– A fegyverek is a megfelelő fényviszonyok szerint változnak.

– Realisztikus fények a tüzek és az idegenek fegyvereinek lövéseitől.

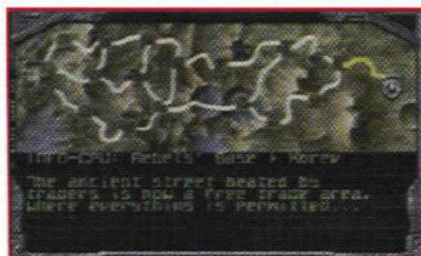
– Az idegenek intelligensen elbújnak majd a sötét sarkokban.

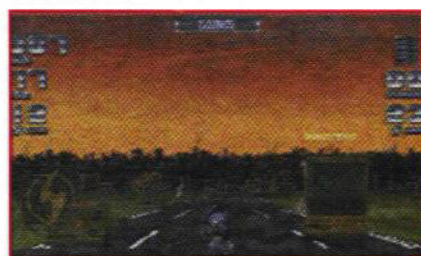
– Cool átlátszóság, áttetszőség, tükröződés effekt

Pontosította a Team 17 a hardware követelményeket, így minimum egy 020-as Amigára lesz szükségünk 2 MB RAM-mal (ECS is lehet!), azonban a demo verziót látva minimum egy 030-as kártya kell FAST RAM-mal. A pontos megjelenési időpontot még nem jelentette be a cég, de reméljük minél hamarabb piacra dobják a játékot.

Black Viper

Ismét hallat magáról a Neo, méghozzá egy vadi új Amigás fejlesztéssel. Típusát tekintve a játék egy motoros shoot'em up. A többféle verzióban megjelenő programban (A500, A1200, CD³²) 22 pályán és persze a rejtett level-eken kell majd irtanunk az ellenünk felvezényelt sokaságát a motorosoknak. Mindezt a feladatot különböző hátterek előtt





kell végrehajtanunk, található itt felrobbantott hídtól s felszaggatott úttest. Persze a shoot'em up-hoz fegyverek is kellenek, így ne csodálkozzunk rajta, hogy 8 fajta közül választhatunk majd. Minden ilyen jellegű játékban vannak extrák – ez itt sincs másként, hiszen különféle gyorsítók, anti gravitátorok és egyebek könnyítik meg utunkat. A szemünket a gyors parallax scroll, míg a fülünket a remek zenék fogják csiklandozni minden pályán. A CD³² verzióban digitalizált hangokat és 20 renderelt animációt is találhatunk majd. A wincseszter tulajok természetesen installálható verziót kapnak majd kézhez március-április magasságában.

Watchtower

Úgy látszik a DOOM klónok és az egyre szaporodó autós programok mellett a Chaos Engine klónok vezetik a kiadási listát. Az OTM nemrégiben jelentette meg azt a programot, mely igyekszik egy kicsit lekoppintani a jó öreg Chaos Engine-t, azonban nem igazán sikerül neki. A grafika ugyan még nem lenne nagyon rossz, azonban a játszhatósággal komoly problémák vannak. Karakterünk csak a 8 főirányba tud lövöldözni és bosszantó módon, nem igazán tud lőni menet közben. Egyébként nem lenne rossz a játék (bár kizárólag AGA verzió létezik belőle), egész tűrhető ellenfelek igyekszenek legyőzni minket, valamint a mi felszereltségünkre sem lehet panasz. Mindenféle fegyvert és gránátot felpakolhatunk magunkra, de így sem lesz könnyű dolgunk, hiszen tankok, re-





pülők, sőt még tengeralattjárók is igyekeznek megakadályozni minket a küldetésünkben. Egyébként valószínűleg felkötheti a gatyáját a Watchtower, hiszen a nyugati újságok hirdetéseiben megjelent a Chaos Engine II...

Xtreme Racing

A Black Magic kiadásában megjelenő Xtreme Racing-ről látott első képek nem voltak igazán meggyőzőek, hiszen nagyon pixelesnek látszott a játék, nem sok jót vártunk tőle. Azonban a demo verzió, majd később a teljes játék meggyőzött, hogy nagyon pofás kis alkotásról van szó. Persze kicsit át kell értékelnünk az eddigi autós programokról





szóló elképzelésünket, hiszen a játék mellőzi az eddig jellemző tisztán rajzolt hátterek előtt való kergetődzést, és inkább a mostanában jellemző texture-mappos technikát helyezi előtérbe. Ennek eredményeképpen nem igazán szép a játék, hiszen nagyok a pixelek, azonban ez azt eredményezte, hogy nagyon életszerű lett a játék, igazán élvezetet jelent az autózás. 6 típusú pályán versenyezhetünk a játékban, melyek a legkülönbözőbb talajviszonyokat és persze tereptárgyakat eredményezik. Sajnos azért a tereptárgyakból nincs valami sok, valószínűleg ezeket már nehezebb lett volna mozgatni a képernyőn. Lehetőségünk van multiplayer játékra is, így akár barátunk ellen is játszhatunk. A mostanában divatos szokások szerint persze nem csak egy egyszerű autóversenyről van szó, hiszen mindenféle extra tárgyakat is gyűjthetünk a pályákon, amivel megkeseríthetjük a lehetséges 7 ellenfél életét. Előfordul itt a rakétától kezdve mindenféle dolog, csak győzzük őket használni. Ha nem vagyunk megelégedve gépünk sebességével, akkor ügyesen manőverezve elkaphatjuk a gyorsítókat is, így már száguldani fogunk. A pixeles témához visszatérve, persze javíthatunk a felbontáson, azonban ehhez már nem árt egy feltuningolt A1200-es.

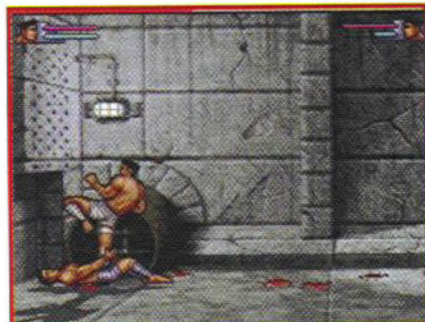
Trapped

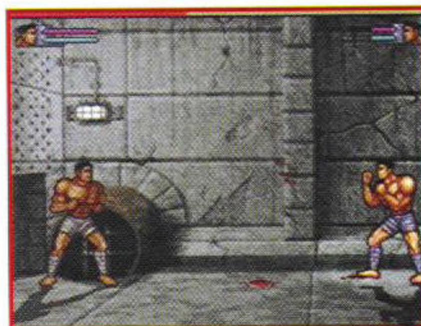
Nagyon nagy divatja lett a DOOM-szerű játékok készítésének Amigán (emlékszem az első ilyen jellegű program megjelenése előtt mindenki lehetetlennek tartotta a dolgot). Ez a mostani program még nem talált kiadót magának, de persze még nem késő, hiszen még csak a demo verziónál tartanak a fiúk. A szokásos DOOM-szerű engine kiegészült egy-két újdonsággal is. A leglátványosabb talán a "lensflare" effektus, mely a dungeon egyes részein fogad minket. Persze lehet vitatkozni rajta, hogy ez jó vagy nem, de ezt majd mindenki eldönti. Egyébként az viszont nagy újítás a programban, hogy nem egy üsd-vágd játékról van szó, hiszen mágia és persze rengeteg varázslat is helyet kapott a programban. A fiúk egyébként nagyüzemben kezelték a trace programokat, ez látszik is az egész játékon, hiszen amit lehetett, azt ilyen technikával készítettek el. Egyébként nem lehet panaszunk a különféle variációkra, hiszen 3×3 pixeles felbontású kezdve egészen 1×1-ig nyomulhatunk a game-ban 256 színnel, vagy HAM-ban. A játéktér persze eléggé limitálva van, hiszen a legnagyobb felbontás a 192×192 pixel. Sajnos ennek ellenére nem valami gyors a játék, arról már nem is beszélve, hogy időnként kifejezetten ronda. No de hát ez a demo volt, talán a fiúk javítanak majd rajta még egy kicsit.



Capital Punisment

A kanadai PXL Computers nem igazán tartozik az ismertebb fejlesztőcsapatok sorába, azonban ez a játékuk valami oltári. Egy verekedős játékról van szó, mely a 256 színű bámulatos grafikájával igazán nagyszerű. A hagyományos verekedős játékokat követve is rengeteg karakter közül választhatunk, természetesen





mindegyiknek más és más a verekedési stílusa. Alapvetően karakternek 12 fajta támadási lehetősége van, ez valószínűleg elégséges lesz mindenkinek. Igazából még a remek smooth scrollt érdemes megemlíteni, a játékosok nagyon szépen mozognak a rajzolt háttér előtt.

Bear™

The Speris Legacy



Képzelj el egy egyszerű parasztfiút, amint egy dombtetőn üldögél, tekintete szeretettel simítja végig a lábainál elterülő vidéket, majd a felhőkre emelve tekintetét, gondolatai elkalandoznak. Nagy tettekről álmodozik, melyet ő hajthat végre, megmentve ezzel ártatlanok életét! Sokakkal megesik, hogy nagy dolgokról álmodnak, ám Cho vágyai megvalósulni látszanak. Úgy néz ki ő az egyetlen, aki pontot tehet Arslorn király és a hitszegő Gallus évek óta húzódó vitás kérdéseinek végére. Jutalma pedig akár Speris birodalma feletti uralkodás öröksége is lehet, ami még vágyálomnak is merésznek tűnhet.

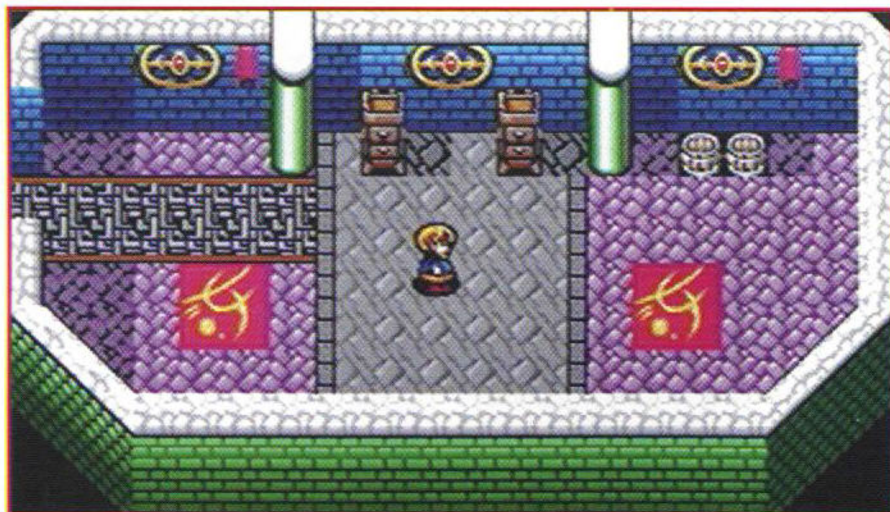
A Team 17 nemrég megjelent programja igazán megdobogtathatja minden Amigás szívét. A Speris végre nekünk készült, olyan grafikával, zenével és hangulattal, mint a régi szép időkben. A The Speris Legacy egy kedves kalandjáték, kissé gyermeteg grafikával. Mégis, rutinos kalandozókat is próbára tehet feladványaival! Akik egymagukban nekivágtak a Valhalla feladatainak, azok nagyjából érzékelhetik miről is lesz szó. Itt csak annyi a különbség, hogy a Sperisben általában a legkézenfekvőbb megoldás az, ami nem jön be...

A játék kezelése, irányítása nagyon egyszerű. Célszerű hozzá joystickot használni, de elmegy a dolog billentyűzettel is. Nem is lesz másra szükség, mint Cho mozgatására, fegyver- és tárgyhasználatra. Az F2 segítségével kérheted ki az Inventory képernyőt, ahol kiválaszthatod a fegyvert és a tárgyakat. Ha valakivel beszélgetni tudsz, akkor a közelébe érve egy kis felhőcske jelenik meg. Ilyenkor a tűzgombra kezdődhet a párbeszéd, míg a tárgyhasználat billentyűjére (Alt) megpróbálhatod felkínálni a kezedben lévő tárgyat. A képernyő bal felső részében mindig jól látható éppen mi van a kezedben. Mellette az eddig elért pontszám, majd az életenergiád és a tapasztalati pontjaid értéke látható. A képernyő legnagyobb részében természetesen maga a játéktér helyezkedik el. Alatta láthatod még a nálad lévő kulcsok, gemek és bombák számát. Valamint a középső ablakban a fegyverhasználatod aktuális erejét. A gemek egyébként a játékban egyfajta pénzként szerepelnek, ezekért lehet majd mindenféle hasznos és haszontalan tárgyat vásárolni. A drágaköveket legtöbbször kincsesládákban és elhalálozott ellenfelek nyomán találhatod meg. Az elhalálozott gonoszok egyébként nemcsak gemet, hanem bombát vagy csillagot is hagyhatnak maguk után. Ezek a csillagok az életerődet növelik. Emellett minden ellenfél elpusztítása növeli a tapasztalati pontjaidat. "Szintlépéskor" az életerőd mindig feltöltődik az új, hosszabb maximum értékre!!! Mivel a monsterek időről időre újratermelődnek, hamar fel lehet tuningolni Cho-t. Akkor talán indulhatunk is, készüljetek!

SHARMA CITY

Ez a város Speris birodalmának központja. Itt van a király palotája, ebben a városban összpontosul a kormányzás hatalma, a gazdagság, a pompa. Itt ébred álmából hősünk, Cho is. Méghozzá azzal az érzéssel, hogy nagy nap ez a mai. Az éjszaka folyamán kipihente magát, készen áll a hosszú útra. Igaz egyelőre fogalma sem volt hová indul és miért, de tudja; itt az idő...

Cho frissen és tettrekészen sétál ki a házból és szinte azonnal belebotlik Sammybe. A fiú elmondja, hogy tudomása szerint a közelben valahol egy kard van elrejtve. Nos, mint majd megtapasztalod ez a "kö-





zelben" meglehetősen tág fogalomként értelmezendő. Mindenesetre Sammyből többet nem lehet kihúzni. Java csak annyit kérdez, Cho bekukkantott-e már a ládákba. Nos, aki eddig viszolygott mások tulajdonában turkálni, az tegye most félre gátlásait és lásson neki a kutatásnak. A



város déli részében egy kislány (vagy talán tündér) hüppög, aki nagyon fél, mert szellemek és rémek ijesztgetik. Éppen egy hősnek való feladat a kislány lelkivilágának helyreállítása. Csak éppen szükség lenne arra a bizonyos kardra... A palota közelében Cho Samirba botlik, aki közli, hogy "szép napunk van". No, ezzel hősünk is tisztában van. Viszont a bizalmasan megsúgott információ, miszerint a palotában található egy zárt ajtó, annál hasznosabb számára.



Itt az ideje, hogy Cho betérjen a királyhoz! Tip és Hurrak a palota őrei örömmel fogadják érkezését és készségesen engedik tovább. Maria a trónterem előtti folyosón aggódik királyáért, aki mostanában szomorú és mosolytalan. A felség lábainál két eb, Fluff és Fur csóvál. Aki akar még velük is szóba elegyedhet. A lényeg persze Arslom király mondandója, ami úgy kezdődik, hogy "kedves fiatal barátom...", majd a hosszas ömlengésből kiderül, hogy Cho az egyetlen reménysugár a sötét helyzetben, mert olyan okos, intelligens, erős, ügyes és blablabla, hogy nem lehet kétséges, rá vár a hősies feladat. Ami nem más, mint megtalálni és visszahozni Kale gyilkosát, Gallust. Cserébe őfelsége burkoltan felajánlja a királyságot, illetve annak megöröklését. Akinek a jutalom nem elég kecsegtető, az se mondjon nemet, mivel jobb játék mostanában nincs a piacon! Tehát egyetlen reményként hagyd el a palotát! A nyugati oldalon lévő termekben találhatsz egy ládát, továbbá egy jégtömböt, amiben bizonyosan van valami, csak éppen a homályos, zavaros anyag miatt nem kivehető, hogy pontosan mi az. A közelben kószáló Mok pedig megosztja veled tudását, miszerint néhány tárgy mozgatható! Mondjuk magadtól is észrevetted volna, de most már legalább biztosan tudod. Ezután menj a szellemes szobába (palota keleti oldala)! Csak akkor tudsz bemenni, ha a nyugati ház ládájából kivetted már a kulcsot. Itt egy rejtett teleport van, ami a szoba felső részében álló fura tárgy alatt van. Kár küzdeni a szellemekkel fegyver nélkül, használd inkább a teleportot, s meglesz a hőn áhított kard. Végre! Reszkessen mindenki, jön Cho a rettenthetetlen! Megfelelő védelem nélkül azonban nem hajlandó elhagyni a várost, keresnie kell egy pajzsot is. Ehhez a házától délre vezető úton kell átvágnia magát. A kerti labirintus megfejtése nem túl bonyolult. Amit hasznos tudni, hogy a virágok alatt többek között bombák és teleportok rejtőznek, valamint, hogy a kék teleport mindig az induló, a piros pedig az érkező állomás. Mindössze egy kapcsoló aktiválása után megszerezheted a pajzsot. Ha ez megvan, végre elhagyhatod a várost, kezdődhet az igazi kaland.

GILLIARDS RHINE

A következő helyszín Gilliards Rhine, a birodalom egyik legnagyobb faluja; érdekes hely, segítőkész emberekkel. Rögtön a szélén a Chutney Ferret fogadó áll. Nincs itt senki, csak egy gem árválko-



dik a ládában. A főutcán hamarosan szembejön veled Rupert. Mint kiderül olyan feltalálóféle a lelkem; fordító, hipercipő, patkányfogó és hasonló találmányok öregbítik hírnevét. Gallus neve sem ismeretlen előtte. Szerinte jó ember volt, csak keserűség költözött a szívébe, a felsége, Della halála után. Akkor lett gonosz természetű. Amikor ezt a király észrevette, inkább kisebb fiát, Kale-t jelölte meg a trón várományosának. Ez volt az utolsó csepp Gallus és követői (The Demehawks) számára. Az út végén Phillis Boltja várja a





telt pénztárcájú vándorokat. Nyitva 9-18-ig. Persze a faluban való közlekedés korántsem ilyen gondtalan, aprítsátok bőszen a kósza szellemeket és lovagokat! A Csillogás Tavát egy troll őrzi, amivel Cho remekbeszabott kardja nem igazán tud elbánni. Ezért érdemes Rupterttől megkérdezni, mivel tudna rajta segíteni. Tíz gemért szerezhetsz egy ezüst tőrt, ami mágikus (full erőre töltve lő). Ezzel elpusztíthatod a híd őrét. Akinek nincs elég gem a birtokában, az a tópart két lovagja között sétálgatva, természetesen az újra és újra megjelenő páncélosokat kiirtva, könnyedén gyűjthet gemeket, sőt XP-t is!

A túloldalon, kelet felé a bájos Elsrikával találkozhatunk, aki születése óta itt él. Néhány becéző szó után beenged a gyönyörűséges (?!) házába, ahol néhány hasznos tárgy van a ládákban (gem, tinder box). Van itt még egy jégbalta is, fa nyéllel a sarokban, de ezt nem lehet felvenni. Sőt az asztalon egy értékes antik óra is található, hmmm. Ezt sem lehet csak úgy elemelni.

Elsrika házától tovább keletre van a híres-neves Baboons Butt Inn, ahol jóféle mézsör és ízes ételek várják a megfáradt kalandozót. A baboonok közül csupán egy áll velünk szóba, Barnabbas. Kaphatunk tőle egy gyűrűt, de az ár elég magas: ötven gem és nem alkuszik a kis drága. Mivel ennyi így hirtelen nem valószínű hogy van Chonál, kénytelen lesz elbúcsúzni. A kis baboon kacagva még megjegyzi, hogy teliholdkor jobb ha nem kapjuk el...



Ahogy halad a hősünk a faluban, úgy gyarapszik a drágaköveinek száma, s közben ismerkedik a helybéli lakosokkal is. A következő helyszín az Információk Háza, ahonnan hasznos és bizalmas információkat szerezhetnek, de csak a security pass kártyával rendelkezők. A házat egyébként két marcona fiatalember is őrzi: Samuel és Joshua. Joshua információi szerint Gallus egy kastélyban él, amit olyan keményen védenek, hogy azok közül akik megkísérelték betörni oda, senki nem tért vissza élve. Ő tanácsolja azt is, hogy a kártya beszerzésében talán Rupert segíthet.

A keleti mezőn egy haldokló fiú fekszik. Csak valami nagyon ritka gyógynövény segíthet rajta, ami általában nehezen elérhető helyeken fekszik. Hurrá! Már csak ez hiányzott! Délen, a mezők után egy újabb labirintus is található (Maze of Confu-



sion), aminek a délkeleti részében egy fura, vérengző kinézetű növény van... Visszafelé beszélhetsz Zammával, aki meglehetősen undok stílusban fogadja közeledésedet és nem is mond semmi értelmeset. Gardic viszont ad információt ha szerzünk neki egy pipát. Nos, ne panaszkodjon senki, hogy nincs mit csinálnia!

A falu templomában Jobe atya fogad nagy szeretettel. Az oltáron pedig beleolvashatsz a Szent Könyvbe. Ebben mindenki megtalálja az atya tanácsait: Ne igyál túl sok alkoholt!, Legyél kedves mindenkihez, kivéve ellenségeidet!, Ne legyél feleslegesen mérges!, Fizess nagy adományokat a templomnak!, Mindig vegyél szép szülinapi ajándékokat lelki pásztorodnak!, Ne bántsd az ártatlanokat!, Segíts másokon!, Vegyél sok másolatot ebből a könyvből!, Beszélj a barátaidnak erről a könyvről!, Ne legyél istentelen! Kedves. Mintha csak Okoska bölcs mondásainak gyűjteményében lapozgatnék a Hupikék törpikékből.

A templomtól nyugatra fekvő házban (House of Mystery) a kapcsolók használatával előbb-utóbb egy fúrót szerezhetsz. Csak vigyázz, le ne ess!!! Ennek birtokában menj Ruperthez, próbálj vele beszélni. Sajnos csak egyetlen security pass van a birtokában, a sajátja, tehát nagy bajban lenne ha odaadná. Nem is adja a dög. Kár, hogy nem lehet leverni!

Ha minden igaz, mostanra már Phillis is kinyitott. Mit lehet itt venni? Hipersebes cipőt (10), döngölőt (25), és vegyes kiszerelésben, nagyobb tételben kedvezményes áron bombát és életerőt. A tárgyakra szükség lesz, a többi a tartalékaid és az energiád függvénye.

A falu déli területein, egy búzamező mellett terül el az Álmok Tavacskája (Pool of Dreams). Azt mondják, sok ember felfedezte itt amire mindig vágyott. Talán Te leszel a következő, ígéri a felirat. Lehet benne kószálni...



A település nevezetességeihez tartozik Goerdaks Erőd is. Az impozáns épület egyetlen lakója nem mutat túl nagy lelkesedést Cho iránt, lévén egy szellem. Sorsa nem lehet kétséges, bár jó kísértet módjára, úgyis visszatér. Hosszas bolyongás után előbb-utóbb meglesz az ötven gem, lehet menni a gyűrűért. Amint megvan, örömmel konstatálhatod, hogy sokkal értékesebb, mint amennyiért vetted. Akkor most merre tovább? Ruperttől kérdezd meg honnan szerezhetnél egy pipát. Sajnos nem tud segíteni. Marad a bolt. Igaz az árlistán nem volt, de hátha. A boltos hölgynek valóban van egy dugipipája, csakhogy azt a nagypapájának tartogatta szülinapi ajándékba. Most mi legyen? Honnan szerezhetnénk pipát? Mi lesz a haldokló fiúval? Hogyan juthatnánk be a nyugati teleporthoz és mit rejtenek a megközelíthetetlen kincsesládák?

Mivel itt jómagam is sikeresen elakadtam, egyelőre szünet és ha a Bear is úgy akarja, a következő számban folytatjuk! Addig is néhány tipp.

Tippek

A szellemek lövedékének hatótávolsága elég rövid.

Érdemes időről időre vágni a virágokat.

A logikusnak tűnő megoldások általában nem jönnek be.

Mindenhol mindent próbálj meg használni, hátha!

Végül a program értékelése. Igazán a Speris a fény az éjszakában. Jó kis békebeli Amigás muzax hallható a háttérben, a grafika minden igényt kielégítő. No persze csak azok számára, akik nem zárkóznak el az adott stílus jellemzőitől. Azért örültem volna legalább néhány állóképnek, de ne legyek mohó, örüljek hogy a Sperist kiadták és létezik. Vannak akik még hisznek az Amigában. Thank you Team17!

Lily



Hill Sea Lido

Úgy látszik lassan letisztázódik a software fejlesztő piac, kitűnik aki még hajlandó intenzívebben foglalkozni az Amigával. A Vulkán most már biztosan kijelenthetjük, hogy ezek közé tartozik, hiszen rövid időn belül ez már a negyedik programjuk (Valhalla I-II, Timekeepers) amivel megörvendeztetik a nagyközönséget. Persze már lehet újdonságokról is hallani, de erről a hírekben olvashattok bővebben.



A Hill Sea Lido egy tipikus manager program, bár találhatunk benne igencsak érdekes részeket, amik eddig nem igen fordultak elő játékokban. Már a témaválasztás is érdekes, hiszen egy tengerparti sétányt és a hozzá tartozó partszakaszt felügyelhetjük, illetve természetesen itt próbálhatjuk meg gyarapítani vagyonunkat. Előljáróban leszögezem, hogy természetesen nem a végigjátszásról fogok írni, hanem inkább csak bemutatom a lehetőségeket.

Indulásképpen egy 20 méteres partszakaszt birtoklunk, mely persze még teljesen üres, maximum a homok és a kiközvezett sétány áll a rendelkezésünkre. Induláshoz kapunk egy jókorának látszó (1.000.000) pénzösszeget, azonban majd később látni fogjuk, hogy az árak a csillagos eget súrolják néhány esetben, így nagyon oda kell figyelnünk a businessre. A kihalt terepet persze csak úgy tudjuk benépesíteni, ha telepítünk oda némi látványosságot, így rögtön el is érkeztünk az első lehetőséghez, a Sea Dreams Ltd-hez.



Ez a remek cég (melyet egy jóvágású úriember szimbolizál az ikonok között) jó pénzért hajlandó bérbe adni nekünk mindenféle látványosságot és kelléket. Az általa kínált portékát kétfelé lehet bontani.

A pénzt hozó terület

Ebbe a kategóriába tartoznak azok a létesítmények, melyek kihelyezése valamilyen formában gazdagítani fogja a zsebünket. A sétányon elhelyezett bódék kizárólag árusítással foglalkoznak, így ezeknél számolnunk kell azzal is, hogy a készterméket amivel foglalkozik a bolt, be is kell szereznünk. Ennek módját majd a következő ikonnál látni fogjuk. Mindegyik bolt üzemeltetésénél leglényegesebb dolog az, hogy meghatározzuk az eladásra váró termék fogyasztói árát, tehát azt, hogy a betérő kliensek mennyiért juthatnak hozzá a kívánt dologhoz. Nos, itt egy kis értetlenségbe ütköztem, hiszen az lenne a természetes, hogy teljesen szabadon állapíthassuk meg az árakat, ahhoz, hogy a megfelelő üzletpolitikát érvényesíthessük. Nos, valóban növelhetjük az

National Bank

-CONSTRUCTION PROM	150000
-CONSTRUCTION PROM	25000
-CONSTRUCTION PROM	25000
-CONSTRUCTION PROM	25000
-CONSTRUCTION PROM	25000
-CONSTRUCTION PROM	25000
-TELEPHONE CALLS	100
-TELEPHONE CALLS	100
-CONSTRUCTION BEACH	200000
-CONSTRUCTION BEACH	40000
-CONSTRUCTION BEACH	1000
-STOCK ITEMS	500
-CONSTRUCTION BEACH	1000
-CONSTRUCTION BEACH	100000
-TELEPHONE CALLS	100
Account Balance	382100

árakat, azonban tapasztalataim szerint ha a beszerzési ár duplájánál magasabbra emeljük az árakat, akkor senki (érts senki) nem vesz egy darab kutyagumit sem. Erre mondhatnátok azt, hogy persze, mert baromi drágán adjuk a portékát. Azonban az az érdekes, hogy ha pont a duplájáért áruljuk, akkor mindenki (érts mindenki) meg fogja venni a cuccot. Nos, ezt szerintem egy alapvető hiba, hiszen nagy általánosságban természetes, hogy az alacsonyabb ár jobban ösztönző, azonban ezt a valós életben nem lehet ilyen

egyértelműen elválasztani egy szép egyenes vonallal. Tehát ezt mindenképpen vegyük figyelembe az árak kialakításánál. Természetesen a kezdő összeg kifizetése mellett minden hét végén (a játék hetekre van osztva) be kell irkálnunk egy bizonyos bérleti díjat a már említett pasasnak. Persze mi sem lehetünk ott minden üzletben, így csak üzemeltetőként szerepelünk. Ennek ott van jelentősége, hogy amikor meghatározzuk az árat, akkor ki kell jelölnünk a Commission-t is, mely azt jelöli, hogy az ott szolgálatot teljesítő mennyit kap az egyes előadások után. Ennek általában 10% a legmagasabb formája, azonban lehet akár 0% is. Az értéket egy kis vigyorgó fejecske melletti csík jelzi, ha ez a maximumon van, akkor nem kell aggódnunk a kiszolgálás miatt, ellenkező esetben adódhatnak problémáink. A tengerparton vásárolható épületek annyiban különböznek ettől, hogy itt nem kell pótolnunk mindig a készleteket, hiszen szórakozásformákról és nem kereskedelmi tevékenységről van szó. Egyébként a fent említett hiányosság itt is felfedezhető, hiszen az árakat nagyjából a vásárlási ár 0.1%-áig (tehát mondjuk 100.000 esetén 100-ig) lehet felsrófolni. Ha elkezdünk játszani a játékkal akkor látni fogjuk, hogy bizony így elég keserves lesz a dolgunk. Javítani persze lehet a tendencián, mégpedig úgy, hogy mindkét terepen rendelkezésünkre állnak mindenféle épületek és kiegészítők, melyek pusztán csak ott vannak, tehát semmiféle konkrét bevételt nem jelentenek, azonban javítják a látogatók hangulatát és közérzetét, így talán egy kicsit többet



lehet kérni a kiszolgálásért. Azért írtam mindezt feltételes módban, mert sajnos én ezt egyáltalán nem tapasztaltam, pedig jó párat kiraktam direkt ezért. Ha figyelemmel kísérjük a telepeink működését, akkor jól nyomon tudjuk követni, hogy miként viselkednek a vásárlók. Tisztán látszik, hogy hogyan közelítik meg a pavilonokat, de ami ennél lényegesebb, látjuk, sőt halljuk is az eredményt. Általában a következő kis ikonok jelennek meg a vásárlóknál:

– vigyorgó fej – sikerült a business, eladtunk valamit, elégedett a vásárló

– szomorú fej – nem sikerült valamilyen okból a vásárlás

– kis rudacskák – elfogyott a készletünk, így nem árt gyorsan pótolni a készletet

– seprű jel – nagyon koszos már a környék, ezt reklamálják a vevők.

– font jel – általában azt jelenti, hogy drágán próbáltuk meg eladni a készletet, bár nem sokkal volt a kifizethető határ felett.

Ez utóbbi és a második jel persze csereszabatos, igazából nem tudtam eldönteni, hogy miként választja ki a gép hogy melyiket mutassa. Egyébként amikor rákattintunk az üzletekre, akkor láthatunk még egy-két fontosabb dolgot. Az első a Taking felirat után szereplő szám, mely a boltban található összbevételt mutatja (a sétányon ne felejtsük el, hogy ebben benne van a beszerzett árú költsége is). Ha nagyon felgyülemlik a pénz, akkor be kell gyűjtenünk azt a később leírt módon. Épületeink állapota fokozatosan romlik, mely befolyásolja a vásárlókedvet is. Persze számomra eléggé érthetetlen a dolog, hiszen ezeket legrosszabb esetben is egy szezonra tervezték, így nem hiszem, hogy mondjuk egy képeslap áruda annyira elhasználódna 3-4 hét alatt. No mindegy, ha ez mégis bekövetkezne, akkor egy Service feliratú ikont láthatunk, mely némi javítást eredményez, persze kemény coin-okért. Ha végképp meg akarunk szabadulni a bolttól, akkor a Demolish ikont kell használnunk, azonban fel kell ilyenkor készülnünk arra, hogy az elsőnek befizetett nagy összeget bizony nem látjuk viszont (ez már szerintem pusztán bunkóság, hiszen az épület ettől függetlenül valamilyen formában felhasználható). Mivel a biztonsági tényező is szerepet kapott a programban, így egy Safety Warnings felirat után álló szám jelzi, hogy hány figyelmeztetést kaptunk. A rendelkezésünkre álló lehetőségek szinte korlátlanok, tényleg csak a pénzünk szabja meg, hogy



mit építsünk a területünkön.

A szépség is fontos

A másik típusa az épületeknek azok, melyek mint már említettem csak áttételesen hoznak hasznot. Ilyenből találunk szép számmal a kínálatban, mindenki úgy cicomázza fel a területét, ahogy szeretné.



Úriemberünknél még egy nagyon fontos dolgot tehetünk meg, mégpedig azt, hogy növeljük a rendelkezésünkre álló partszakaszt. Mivel az épületek elég nagyok (2-3-4, de akár 6 méteres is akad a vége felé), így komolyabb játék esetén hamar rákényszerülünk erre a lépésre. A területek nem olcsók, így csak ha már nagyon szükséges, akkor terjeszkedjünk.

A Wholesaler

Mint már említettem a sétány boltjai némi beszerzést is igényelnek. A beszerzésnél egy új képernyőt kapunk, ahol kicsiben láthatjuk a boltjainkat. A boltok alatt látható nyilakkal tudjuk meghatározni a kért mennyiséget. Miközben állítjuk be a számot, rögtön figyelemmel kísérhetjük azt is, hogy az egységár ismeretében (Price per Unit) mennyi lesz az adott tétel (Item Total), illetve az összszámlánk egyenlege (Invoice Total). Egyre érdemes odafigyelnünk a rendelésnél, mégpedig arra, hogy minden telefonáláskor kapunk egy számlát, mely ugyan nem magas, azonban evvel is lehet spórolni, ha egyszerre rendeljük meg a különböző boltoknak az árut. A rendelés leadásakor elindul egy kis kocsi, ha beér a házba, akkor vehetjük kézbe az árut.

A következő, némi pénzegységet szimbolizáló ikon feladata nagyon prózai, hiszen itt mindössze annyit tehetünk, hogy megnézzük, hogy az elmúlt időszakban mennyi pénzt szórtunk ki mindenféle hülyeségre, illetve mennyi maradt még a kasszában.

A középső ikonunk igazi látványosságot visz a szürke hétköznapok világába. Felbérelhetünk itt különböző előadókat, hogy extra bevételt hozzanak a konyhánkra. A fellépők bére igencsak borsos, hiszen a legolcsóbb produkció is 50.000-be kerül, míg a csúcskategóriáról, Jackson élő koncertjéről ne is beszéljünk, hiszen ez 2.000.000 coin-unkba kerül. Ehhez képest a jegyárak sajnos nem nagyon verdesik a plafont (nem tudjuk változtatni őket). A legalja 500-ba, míg a legmagasabb 3000-be kerül. Könnyen kiszámítható, hogy nagyon nagy látogatottság kell ahhoz, hogy megérje egy ilyen attrakció. Érdemes arra figyelnünk, hogy az előadások általában vasárnap vannak, így még időben kössük le a bandákat, hiszen mint majd később látni fogjuk, reklámoznunk is kell a produkciót. Nem igazán használtam ki a rendezvényeket, szerintem csak igen nagy látogatószám mellett érdemes ilyen attrakciókat megfinanszírozni. Extrém esetben egyébként az is előfordulhat, hogy egy nem hirdetett alkalomra egyetlen egy (értsd 0) vendég sem érkezik, mely szintén lehetetlen a valós életben (poén szinten szívesen kipróbáltam volna egy Jackson koncertet hirdetések nélkül, de anyagiak hiányában sajnos idáig nem jutottam el).



A következő kis négyzet szerepe prózai, mindössze a tengerpart és a sétány között váltogathatunk.

Sajnos vagy nem sajnos, szükségünk lesz némi különleges alkalmazottakra is a működésünk közben.

Ezek a fickók arról híresek, hogy különféle extra feladatokat látnak el, persze jó pénz ellenében. Mindegyik típusnál külön van egy ember a tengerpartra és egy a sétányra.

-- A takarító: kedvező, mindössze 1000 coin-ért hajlandó felszedni a tisztelt látogatók által eldobált szemeteket. Csupán egyszer megy végig a területen, igazából már csak akkor érdemes alkalmazni, mikor már nem látszanak az emberek (na jó, ez poén volt). Valamennyire megelőzhető egyébként az elszemetesedés a helyenként fellelhető kukákkal (persze ez pénzbe kerül), de ismerve a strandolókat, ez nem igazán fog használni.

– A pénzbeszedő: mikor már nagyon sok pénz összegyűlt vagy nagyon szükségünk van a lóvéra, akkor hívhatjuk ezt az úriembert, ki kis táskájával végigrohan a területen és begyűjti a bevételeket. Persze bére is van a kis aranyosnak, méghozzá 1000 peták utanként.

– A plakát ember: nos, ő az ki nélkül a rendezvényeinkre bizony senki sem fog ellátogatni, így hát szorgalmasan alkalmazzuk napi 1000 sztotyinkáért a bulik előtt.

– Az őr: ez bizony egy igazi security ember, figyel arra, hogy naponta beleférjen a zsebébe az 1000 egységnyi bér, meg hogy ne legyenek nagy rendbontások a plázán.

Egyébként néha, hogy keserítsék életünket különféle biztosok tűnnek fel, kik a higiéniát, vagy éppen a biztonságot vizsgálják. Tapasztalataikat

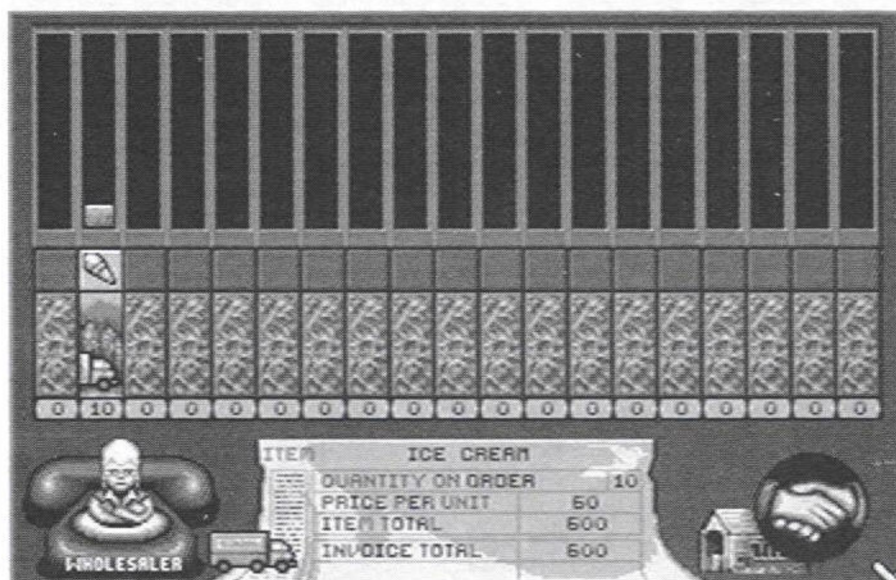


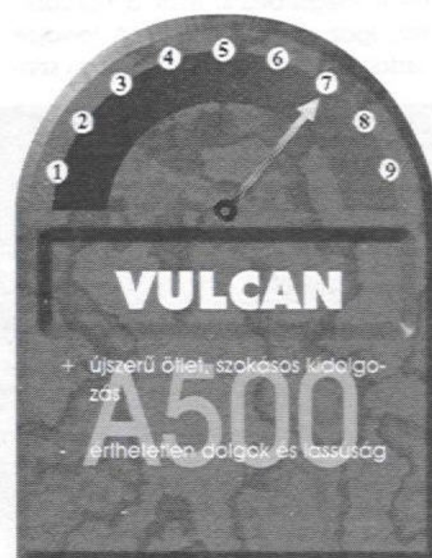
láthatjuk a hét végén kiosztott serlegekben (nekem sajnos nem sok szerencsém volt velük).

Utolsó ikonunk inkább csak a látványosságot kínálja, hiszen ácsorgó tömeget láthatunk itt, mely éppen valamilyen új boltot, vagy árudát követel. Sajnos nem igazán számíthatunk a véleményükre, hiszen mindig a következő legdrágább berendezést szeretnék kipróbálni, vagy pedig a kihagyott boltot reklamálják a sorból. Így ennek nem sok értelme van, hiszen nem végezhetünk között közvéleménykutatást, hogy mi lehetne a legjobban jövedelmező tevékenység. Rákattinthatunk egyébként az egyes egyedekre is, ilyenkor különféle bonyolult kijelzőket láthatunk az egyes személy állapotáról, melyek igazából abszolúte semmire nem jók, de azért használja mindenki egészséggel.

Nos, lassan itt az ideje, hogy valamiféle véleményt is írjak a játékról. Aki megszokta már a Vulcan játékok grafikáját, azoknak nem okoz csalódást a progi, hiszen itt is hasonló a stílus. Ami más, azt talán már egy kicsit érezhettétek a leírás közben, hiszen időnként némi gúnyos megjegyzések is belecsöppentek a szövegbe. Nos, igazából poén a program, azonban soha nem lesz azok között a játékok között, melyek az idők végezetéig (vagy egy crach-ig) ott fognak csücsülni a wincsin (hallom a kórust, Dune II, Dune II....). Lehet persze, hogy szigorúan ítélem meg a dolgot, hiszen a játék a Mini Series-nek nevezett sorozatban látta meg a napvilágot, természetesen alacsonyabb árkategóriában. Ettől még persze lehetne bombasztikus a játék, de hát nem az. Midenesetre érdemes megnézni, aztán majd mindenki eldönti hogy mit csinál vele.

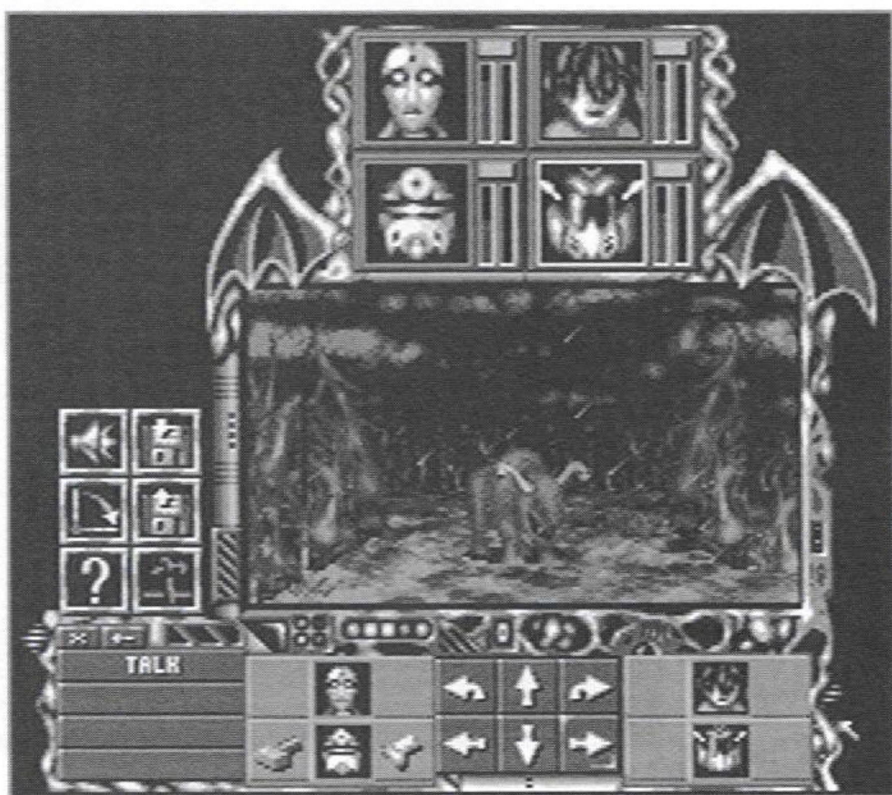
Bear™





Hellbound

Nem igazán tudok hangzatos bevezetőt teremteni ennek a játéknak, ugyanis nem találtam benne semmi egetrengető történetet. Annyi bizonyos, hogy a Hellbound a Black Dawn sorozat hatodik része és ez az első olyan epizód, amely többrétegű szinteket is tartalmaz, szóval készüljetek fel a lyukakra, liftekre és egyebekre! Maga a játék célja nem más, mint minden gonosz teremtményt ki kell irtani. Azonban nem Doom-szerű formátumban, hanem amolyan techno-szerepjáték szinten. Ennek megfelelően a kezdeti lépés a megfelelő parti összeállítása.



KARAKTERGENERÁLÁS

A Hellbound-ban mindössze négy karakterosztály áll a rendelkezésünkre; harcos (fighter), kalandor (adventurer), gyógyító (medic) és tolvaj (thief). A harcos elsődleges tulajdonsága az erő. Emellett kiváló támadó, de nem túl jó a gyógyításban és egészségileg sem erős (?!). Ennek okát nem igazán értem, hogyan lehet egy gyenge fizikumú ember brutális harcos. Mindenesetre tapasztalatom szerint valóban könnyen sebződnek. A kalandor karakter egy teljesen átlagos valaki, semmi különlegességgel, hacsak a kalandvágyat nem nevezzük annak. A gyógyítók elsődleges tulajdonsága a constitution, tehát ezt érdemes minél magasabbra generálni. A medic osztály előnye szokványosan a hatékony gyógyítás képessége. Ráadásul ebben a világban nehezebb a gyógyítókat megsebezni, mint a harcosokat, igaz rossz támadók. A tolvajok osztálya a Hellbound világában szintén teljesen átlagos(?!), de csak ők használhatnak álkulcsot! A karakterek osztályának kiválasztása után következik valamelyik portré kiválasztása a rosszabbnál rosszabb lehetőségek közül, majd a tulajdonságok értékeinek megválasztása. A Reroll segítségével lehet új variációt kérni, egészen addig, míg elégedett nem vagy az eredménnyel (accept). A karaktergenerálásnál mindössze négy értéket kell figyelembe venni: strength, dexterity, constitution és luck. Lehetőleg igyekezz olyan karaktert generálni, amelyiknek az elsődleges képességének értéke 80 fölött van. Ha viszont nincs kedved végigcsinálni a karaktergenerálás tortúráját, akkor indulj Quick Start-tal. Ez esetben viszont általában meglehetősen gyengécske partit kapsz. Persze lehet szerencséd is.

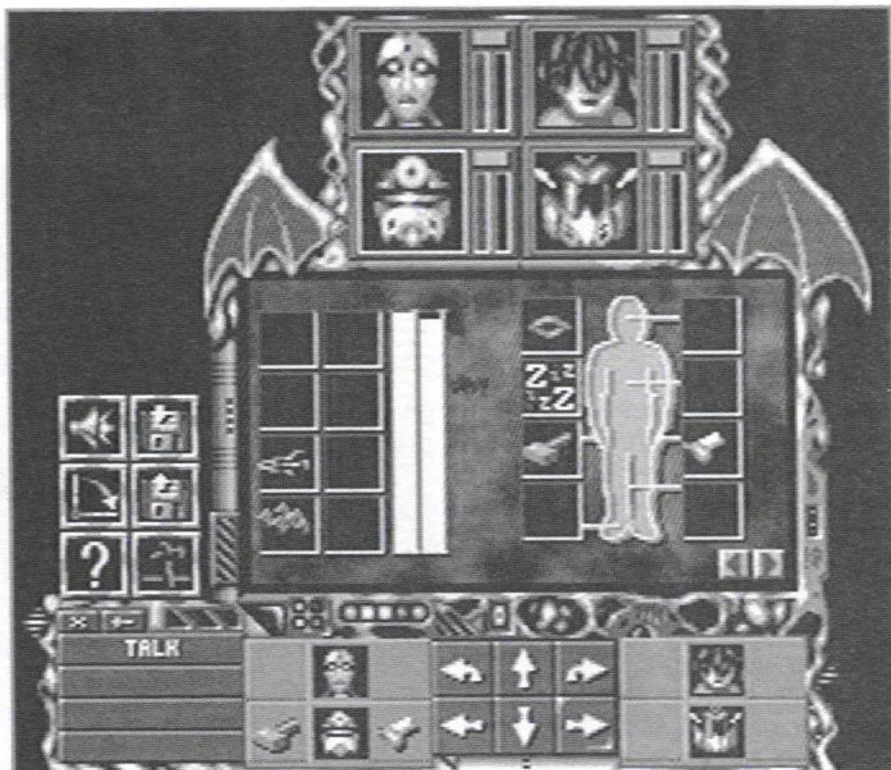


IRÁNYÍTÁS

A játék felépítése maximálisan követi a régi stílusú szerepjátékok hagyományait. A legnagyobb ablakban található maga a játéktér és ez alatt helyezkednek el az irányításhoz szükséges ikonok. A parti üres kézzel áll az esőben, szóval érdemes gyorsan felszerelni őket, ha nem a gyors elhalálozás a célod. (Mondjuk lehet, hogy jobban járnál.)

Az Invertory eléréséhez egyetlen jobb klikket kell elkövetned a választott karakter képén. Itt szintén a hagyományos RPG felállás szerint lehet pakolászni, öltözködni, stb. A kezedben bármi lehet, a testedre viszont csak ruhákat és páncélzatot tehetsz (jé!). Ennél a képernyőnél lehet falatozni és aludni is. Ez utóbbit csak akkor, ha nincs a közelben monster. A nálad lévő tárgyak használata a kezedből történik. Pontosabban ha a játékképernyő felső részébe klikkelsz vele, akkor eldobod, ha középtájra, akkor használod, ha pedig talajszintre, akkor leteszed az adott tárgyat. A fegyverek használatához a karakter kezébe kell adnod őket, majd bal klikk a fegyveren. Természetesen az energia- és lőfegyvereket időről-időre tölteni kell. A rövid hatótávúak (kardok, tőrök, korbács, pöröly) esetében pedig közvetlen támadás szükséges, viszont nincs szükség töltetre.

Ennyi tudás birtokában kezdődhet is a kaland! Induláskor a felszínen találjuk magunkat, a hangulat kedvéért zuhogó esőben. A közelben zöldfülű, lógó nyelvű behemótok támadnak ránk, de aki akar szóba is elegyedhet velük, sőt esetleg vásárolhat is tőlük ezt-azt. Addig nem érdemes lemenni az alsó szintre, amíg fent nem szedted össze az összes credit-et, mert a csatornarendszer boltjában szükség lesz a pénzre! Az eladásra kínált áruk: kés, elektromos kard, plasma pöröly és egyéb felturbózott hagyományos fegyverek, továbbá különféle lőfegyverek; plazmaágyú, BH-10 pisztoly, rakétakilövő, stb. Emellett a különböző fokozatú védettséget adó ruházatok, továbbá tápos élelmiszerek (space burger, croka cola) és kávé szerepel a listán. Amit hasznos rögtön megvenni az a térképező felszerelés (Mapper MKI vagy MKII), mert már a közelben lesz néhány fordító és teleport, ami eléggé összezavarja az embert ha maga próbál térképezni.



Miután a boltban felturbóztad a csapatot, indulhat a móka! Már akinek, mert én körülbelül itt elkezdtem rosszul lenni az egésztől. Semmi gondolkodás nem kell, hacsak nem töprengsz el azon, kit mivel irts ki. Előbb-utóbb azonban meglesz az a fegyver, amit nem érdemes lecserélni és aztán nincs megállás, ölhetsz szintről szintre, ha úgy tetszik...

TIPPEK

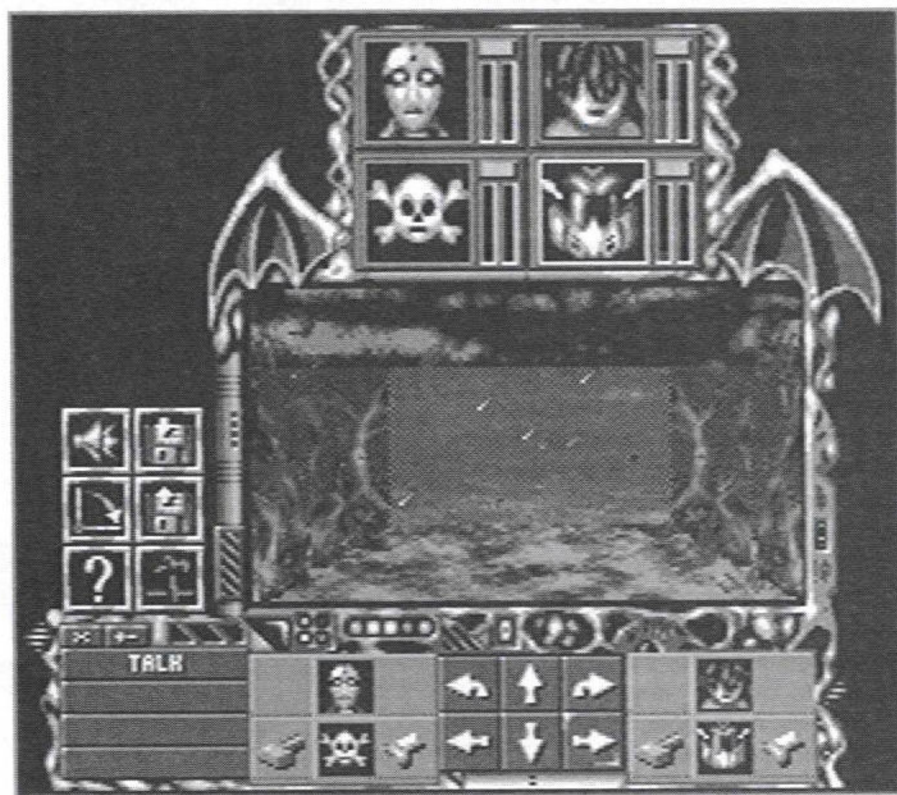
A köpenyes alakokat talán ne lődd szét azonnal, mert csak tőlük tudhatod meg, mi módon pusztíthatod el nem túlságosan népszerű mesterüket.

Az aktuális, kiválasztott karakter több tapasztalati pontot kap, mint a társai, még akkor is ha nem ő gyilkol a leghatékonyabban.

A játékmentés a Black Dawn sorozat történelmében először ingyenes, használd ki!

Összegzésül nem is tudom mit mondhatnék. A játék talán egyetlen pozitívuma az, hogy létezik és Amigára fejlesztették. Na de kérem, ennél a Mi Amigánk sokkal többet tud. Könyörgöm, hát használja már ki valaki ismét! Én azt mondom, ha ölhetnékem van, akkor inkább előveszem az ezeréves Shadow of the Beast sorozatot, ha pedig szerepjátékra vágyom, akkor újra végigjátszom a Black Crypt-et. Ha nagyon ráértek, unatkoztok vagy ilyesmi akkor vegyétek csak ezt elő, de jobban jártok, ha nekiláttok rajzolni vagy zenét szerezni...

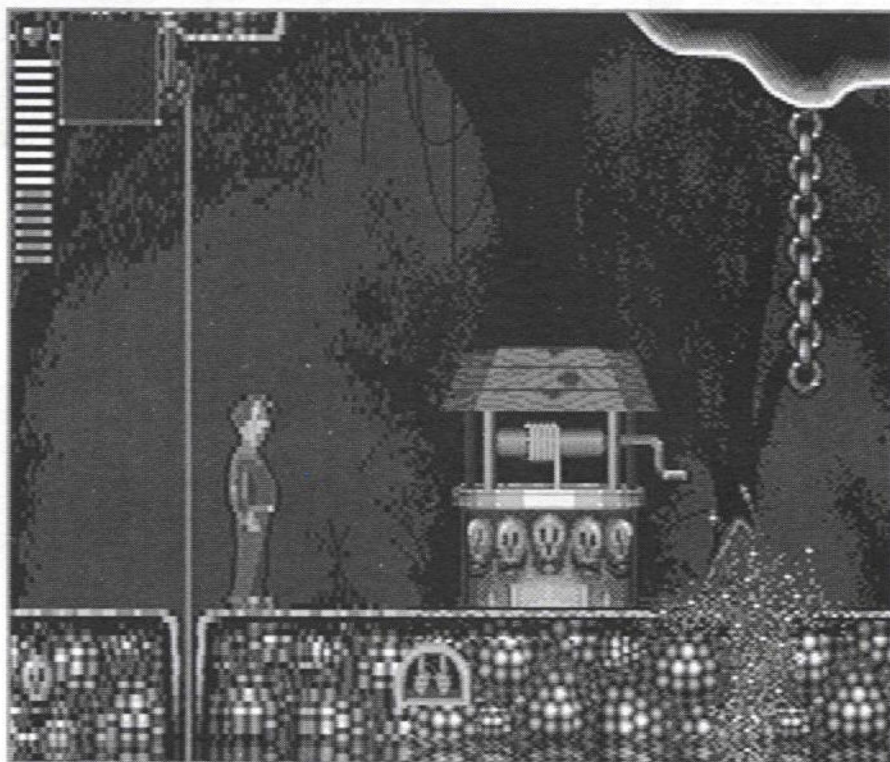
Lily





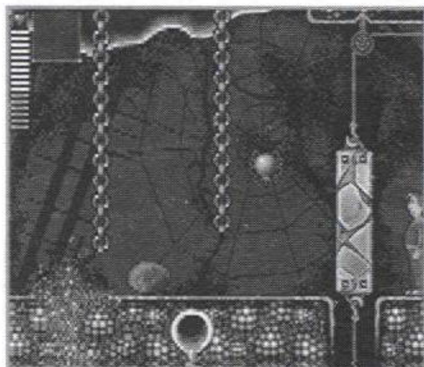
Gate 2 Freedom

Újra itt egy program, amiben mehetünk, ugrálhatunk és gondolkozhatunk is! Mindez teljesen kielégítheti vágyaidat, csupán be kell töltened! Ne késlekedj hát!



Na ennyi elég is a lelkesedésből, nézzük a tényeket. Lengyel alkotásról beszélünk, mely jellegzetesen ugra-bugra és logikai ötletek felhasználásával jött létre. Fő karakterünk (talán maga Lupuj Sapka) nagydarab, őszinte és naiv tekintetű object. Az életben három dolgot tud, felvenni (podnyijes), használni azt, amit felvett (uzsij, vagy mi) és lerakni azt (palóz, illetve valami hasonló). Rövidke élete egy nagy dinasztia épületénél kezdődik, ahol rövidke várakozás után feltűnik egy varázsló-szerű figura és némi dörgedelem után megbízza hősünket azzal, hogy keresse meg a békáját, de ne is gondoljon szökésre, különben... Itt eltűnik a pirosorrú bácsika és mi nekiindulhatunk az izgalmas kalandnak.

Sapka elindult hát bal felé, de a sors kegyetlen, és egy hibás ütközésvizsgálat miatt beleesett a vízbe (jobb felé szintúgy). Rájött, hogy ha életben akar maradni, ugrania kell, de előbb azért megráncigálta a láncos karikát a falon (a spórolás miatt csak a hangját hallotta, animacije



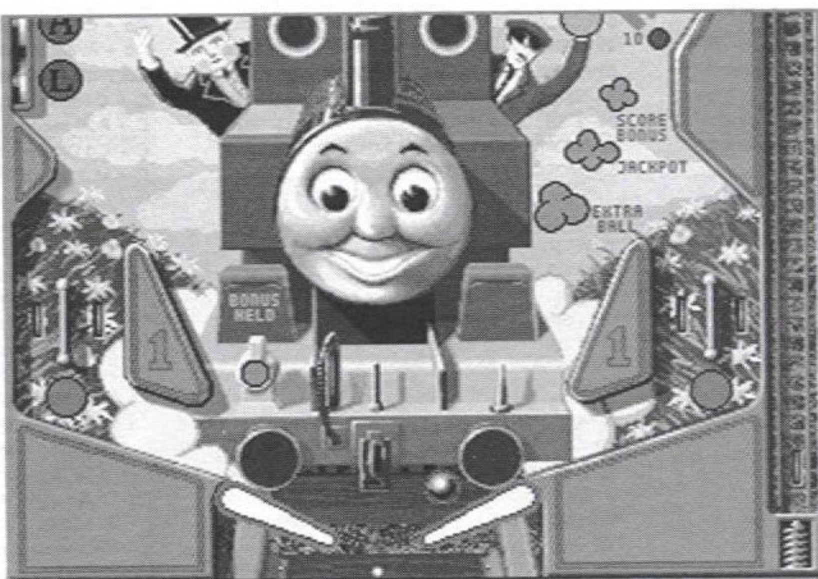
nyista). Sikeresen eljutott a bal oldalon a következő screenig, ahol az ilyen (tucat)játékokban megszokott lift és két hal vártà, kik azzal szórakoztak, hogy kiugrálva a vízből életerőt szedtek le belőle. A liftre felugorva először a plafonról szúrta fejbe néhány tüske, majd egy hal harapása után büszkén vehette fel az almát, amitől persze visszanőtt ereje egy kissé. Az ezutáni helyszínen csak a bokor alatt lapuló (és magát csokis nápolyinak álcázó) deszka érdekelte, mely pont elfért a zsebében. Nos, a visszaút igen érdekes volt, mivel az őt irányító játékosok hiába próbálták meg vele felugrani a liftre. Sapka minduntalan leesett, ezzel agyvérzést hozva a játékosokra. Még az igen tehetséges Laza is megcsuklatta a program készítőit, Janiról nem is beszélve. Végül valahogyan átkeveredett (a tüske azért fejenszúrta) és rárakta a deszkát a fatuskóra. Igen, igen, már csak egy kő hiányzott. Újra palló, tüske a fejbe (ez a szöveg ami leszúr...) és halak. A továbbjutást azonban egy fal zárta el, ami a kút machinálása után (megintcsak semmi anim) eltűnt. Persze itt is volt tüske (meg pók is), de Sapka mindezen megpróbáltatások ellenére is zsebrevágta a nálánál csak feleakkora követ, és visszaindult a félig kész ugródeszkához. Hal, palló, tüske és már ott is volt. Használta a követ és ráugrott a deszka másik végére. Azonban még igen sok próba és nehézség várt reá...

Tovább nem írom, mivel csak egy oldalam van, de ez a játék pont ennyit is érdemel. A logikai részek még csak jók, de az ügyességi rész egyszerűen bosszantó. A fickó lassan ugrik, lassan megy, mintha bekábítózott volna játék előtt. Vannak részek, ahova szinte lehetetlen felugrani, és nem tudni azt, hogy miért. A grafika nem rossz, bár néhol egy picit kidolgozatlan, egyszerű. Nagyon kevés az animáció (főleg a tárgyaknál), és legalább a tárgyak névét kiírhatták volna (persze angolul). Szóval ez a játék is ízlés kérdése, megnézni mindenképpen meg kell, márcsak okulásképpen is.

M.D.Jonowski



Thomas Pinball



Egyszer volt, hol nem van, egy szép kis gőzös mozdony, Thomas. Nagyos barátságos mozdony lévén barátai is voltak: James, Percy, Toby. Egy szép napot követő borús napon a kis gőzösök kigördültek a kocsiszínből, pöffentettek egy kis fekete felhő gombolyagot, majd nekiindultak a szórakoztató műfaj csillogó-villogó fényűző világába. Belefáradtak mára a sok vagon dombra húzásába, a lejtőkön fékezésébe. Egyszer csak rátaláltak egy olyan vakvágányra, melyen vidáman felgördültek egy nagy asztalra. Olyan nagy és szögletes volt ez az asztal, hogy be sem fért volna egészében egy Amiga monitorába. Ahogy ott tekeregtek a sin darabokon, az egyik vidám pöffentére felriadt szendergéséből Mr. Spider. Úriemberhez méltóan üdvözölte a vidám kis masinákat, majd némi gondolkodás után csillogó szemmel kezdett magyarázni nekik: -Azt fogjuk játszani, hogy az asztal első lábaiból lefűrészelek egy kicsit, majd kilövök egy csapágygolyót a sínpárokon. A golyó pedig körbe tekereg körülöttetek. Nektek csak az lesz a dolgotok, hogy sípoljatok és pöfögjetek, amikor kedvetek tartja.

Thomas és barátai örömmel mentek bele a játékba, ami végül a Thomas the tank engine & friends nevet kapta.

Lám, egy újabb pinball. A változatosság kedvéért most annak a korosztálynak, akinek még párna kell az Amiga előtti székre. Kedves gyerekek! Itt van Thomas a kis gőzös barátaival. Négyen vannak, mindegyikük külön flipper asztalon. A rugóval lőheted ki a golyót, ami a sínen felgyorsulva bekerül a játékba. Thomas és barátai akkor örülnek, ha nem engeded a golyót legurulni az asztalról...

A játék betöltése után egy elegáns bakter jelenik meg a képernyőn, aki segít nekünk beállítani a játék néhány változtatható jellemzőjét. A játék erejéig kölcsönözhető csapágygolyók száma akár a kilencet is elérheti, de legalább hármat biztosan kapunk. A remekbe szabott infantilis, vasutas körökben gyakran hallható hangmintákkal dúsított zenét, gyengébb idegzetűek ki is kapcsolhatják. De higgyétek el, mindez semmi. A játékban használt összesen négy billentyűt mi magunk választhatjuk meg, amellett, hogy az asztal első lábainak hosszát is változtathatjuk. Ez utóbbi nyilván a terep lejtését határozza meg, amivel akár azt is elérhetjük, hogy az asztal felső részébe – mely rész természetesen ugyanazon fontos jelentőséggel bír, mint az alsó – ne tudjuk visszapofozni a golyót. Ennek például akkor van értelme, ha a képernyőnk nem függőleges, hanem vízszintes állapotban van, így ez rendes esetben megakadályozná a golyó aláhullását. Ezenkívül mást nem változtathatunk, a többi szabály merev és minden körülmények között követendő.

A kis vasúti szerkezetek körül a legkülönbözőbb kütyük vannak beépítve. Ilyenek pl. a kapcsolók, amelyek közül az egy szóhoz tartozó valamennyit érintve nagy örömet okozhatunk mind magunknak, mind felebarátainknak. A mozdonyok pedig csak vigyorognak, csak füttyögnek és nagy átérzőképességgel szemlélik a szédült vasgolyót, amint gördül fel, majd gördül le. Itt a vége, format véle!

Nem baj az, ha a gyermekeknek is készülnek játékok. Sok ilyen játék hatékonyan fejlesztheti a gyerekek vizuális, logikai képességeit. Persze jelen esetben ez nemigen fordulhat elő. Ám az, hogy egy program kicsiknek készül, nem jelenti azt, hogy le kell adni az igényeket a minőség terén. A Spidersoft nevével már találkozhattunk korábban is pinball vonatkozásban, de ezek után remélem kitalálnak valami új műfajt maguknak.

Lázi



Cheat Mode

Zeewolf 2

passwords: Requin WolfRAM fullmoon

ouragan	jmargus	stag	kraken
station	gbull	statipause	doitnow
shipdeck	globoff	behave	shadow
maxtuel	pelpay	domino	steerdart

Crystal Dragon

Indítsuk el a játékot, majd lépjünk be a karakter generáló részbe. Ne válasszunk ki semmit, hanem kattintsunk a Done feliratra. Ilyenkor rögtön a második szenten találjuk magunkat.

ZOOL (500 vagy AGA)

A képernyőn feltűnő "Push Fire to Start" feliratkor írjuk be a GOLDFISH szót, ami után a következő billentyűk élnek:

'F2-F5' Ugrás egy másik pályára

'1' Láthatatlanság

'2' Ugrás a következő szekcióra

'3' Ugrás a következő pályára

'4' Láthatatlanság ki

ZOOL 2 (500 or AGA)

Szintén a már említett feliratnál írhatjuk be a következőket:

"BUMBLEBEE" Skip stages (press 'RETURN' to skip).

"CREAMOLA" 10 lives.

"VISION" 20 lives.

"TOUGHGUY" Invincibility.

"OLDENEMY" Unlimited time.

"ALCENTO" 99 items collected.

"KICKASS" Unlimited smart bombs.

"NAPOLEON" Bonus level every stage.

"MARROBONE" Stops the ball on the bonus level.

"SESAME" Start on level two.

"RONSON" Start on level three.

"FUNKYTUT" Start on level four.

"HISSTERIA" Start on level five.

"7SLURP" Start on level six.

"PLUNGER" Start on level seven.

"WARPMODE" untested.

ZEUS

01- NO CODE 02-"ECSTASY" 03-"SECCI"

04-"PUBLICENEMY" 05-"RUN DMC" 06-"ICE-T"

07-"TONE LOC" 08-"L.L. COOL J" 09-"THENEWSTYLE"

10-"WAS NOT WAS" 11-"BEATS INT." 12-"MOWTRINIX"

13-"DOUBLE DEE" 14-"VANILLA ICE" 15-"N.W.A"

16-"DAISY DEE" 17-"BOMBTHEBASS" 18-"D.N.A."

19-"ICE MC" 20-"M.C. HAMMER" 21-"TONY SCOTT"

22-"CHADJACKSON" 23-"BEATMASTERS"

24-"NENEHCHERRY" 25-"TECHNOTRONI"

26-"BETTY BOO" 27-"49ERS" 28-"AC/DC"

29-"SEX PISTOLS" 30-"OBITUARY" 31-"SACRAMENT"

32-"JUDASPRIEST"

ZEEWOLF

A password helyére gépeljük be, hogy "FRAMPAGE", ilyemkor egy felfegyverzett repülőbe kerülünk.

LEVEL CODES:

05 "IMAGO" 09 "TIBURON" 13 "ARGUS"

17 "MARTEN" 21 "SOCKIN" 25 "GANNPAU"

ZARATHRUSTA

LEVEL CODES

03-"LUCX"	14-"MYFO"	25-"LONY"	36-"PURN"
47-"MECA"	04-"DYPO"	15-"DNAR"	26-"SPIR"
37-"SCIL"	48-"USTI"	05-"UVOX"	16-"IFLY"
27-"VIWA"	38-"PIQO"	49-"QOTX"	06-"HXOR"
17-"HION"	28-"XYZO"	39-"VOLQ"	50-"FOXA"
07-"IPSX"	18-"OPRA"	29-"BORZ"	40-"BENO"
51-"CRON"	08-"KRAY"	19-"YQUA"	30-"AXOR"
41-"GESA"	52-"KLON"	09-"ORFE"	20-"ECUS"
31-"JARX"	42-"FUQO"	10-"OLYN"	21-"JERN"
32-"ZABY"	43-"IRON"	11-"ZUVO"	22-"WANI"
33-"EFEX"	44-"EVOK"	12-"CYTA"	23-"TUZO"
34-"WORN"	45-"RARO"	13-"HORC"	24-"LARS"
35-"MORQ"	46-"YSCE"		

ZA ZELAZNA BRAMA

"DAWAJ MI PLANSZE" – To skip levels.

"PRYSZCZ CI W OKO" – For invicibility.

"LENINJESTWIECZNY" – Top of life meter. "ILE WOLNEGO RAMU" – Not sure. "TRYBUS SPECJALUS" – Not sure.

YO! JOE

Játék közben írjuk be, hogy "WELTRAUMKAKALAKEN" majd a következő gombok élnek:

']' Add lives. '/' Subtract lives. 'Y' Advances levels.

'SPACE' Transports you to the end of the flying level.

'S' Press repeatedly while paused for slow motion.

XENON II

Állítsuk meg a játékot, majd írjuk be, hogy "RUSSIAN AIR". Ezután az N billentyűvel tudunk pályát ugrani.

X-POKER

LEVEL CODES

02-"APOCALYPSE" 07-"STARMAN" 12-"EXCALIBUR"

03-"ODYSSEY" 08-"ENCOUNTERS" 13-"KINGLEAR"

04-"COLORS" 09-"RRABBIT" 14-"NIGHTFEVER"

05-"TERMINATOR" 10-"INDIANA" 15-"LORDRINGS"

06-"COLRPURPLE" 11-"PURPLERAIN"

16-"BLADERUNNER"

WIZ 'N' LIZ

Receptek

A = Apple S = Strawberry B = Banana O = Orange

C = Carrot P = Potato Ca = Cabbage M = Mango

L = Lemon On = Onion Pe = Pear Ch = Cherry

Av = Avocado Mu = Mushroom

A + A Free bonus letter.

A + S Opens exit door (or awards points).

A + B Opens shop (or awards points).

A + O Fruit randomiser.

A + C 5,000 points.

A + P Friendship spell.

A + Ca Time Doubler (once only).

A + M 75 stars.

A + L 100,000 points.

A + On Magic ruby.

A + Pe Me and my shadow!

A + Ch 150 stars.

A + Av Toggle Grassland door.

A + Mu Fruit returner spell.

Av + Av All Bonus letters given.

Av + Mu Extra life.

B + B Oh no! It's Lemmings.

B + O Absolutely nothing!

B + C 50 stars.

B + P Open hint shop (or awards points).

B + Ca Sale spell.

B + M Toggle Templeland door.

B + L Turns fruit into time.

B + On Catch!

B + Pe Turns fruit into points.

B + Ch Tortois.

B + Av 45 extra seconds.

B + Mu Slow Timer.

Ca + Ca Letter Basher sub game.

Ca + M 25,000 stars.

Ca + L No invisible letters.

Ca + On 5 seconds extra time.

Ca + Pe Toggle Deadland door.

Ca + Ch Shadow lands.

Ca + Av 50,000 points.

Ca + Mu Wabbitoids sub game.

C + C Sound test.

C + P 20 seconds extra time.

C + Ca Diddley squat.

C + M A bunch of Bs!

C + L 80 stars.

C + On Fruit preserver.

C + Pe Wabbit invaders.

C + Ch 1 star and 100,000 points.

C + Av 5 stars.

C + Mu Turns fruit into stars.

Ch + Ch Bounce sub game.

Ch + Av Fruit increaser spell.

Ch + Mu Skip a level spell.

L + L Swap bonus letters.

L + On Random extra points.

L + Pe Double stars (in level).

L + Ch Disassembly clue.

L + Av 1 star.

L + Mu 1 second and 300 stars.

M + M Double time icons.

M + L Random extra stars.

M + On Toggle Desertland door.

M + Pe 100 stars.

M + Ch 1 second extra time.

M + Av Ha ha!

M + Mu 250,000 points.

Mu + Mu Magic sapphire.

On + On No dying wabbits.

On + Pe Magic Mus.

On + Ch 20,000 points.

On + Av 125 stars.

On + Mu Cheeseburger.

O + O 1 point.

O + C Blue wabbits.

O + P Snake sub game.

O + Ca Cunfusius.

O + M Random extra time.

O + L Chance sub game.

O + On 30 seconds extra time.

O + Pe 40 seconds extra time.

O + Ch Toggle Lunarland door.

O + Av 10,000 points.

O + Mu Tube skiing sub game.

Pe + Pe Finder sub game.

Pe + Ch 175 stars.

Pe + Av 200 stars.

Pe + Mu 50 seconds extra time.

P + P Toggle Treeland door.

P + Ca Game over (joke).

P + M Magic emerald.

P + L Guesser sub game.

P + On Not a sausage.

P + Pe Gold rush sub game.

P + Ch Toggle Mineland door.

P + Av Toggle Snowland door.

P + Mu 250 stars.

S + S 10 seconds extra time.

S + B Magic diamond.

S + O Splat those dudes sub game.

S + C Point doubler (once only).

S + P Web wabbits.

S + Ca Gween wabbits.

S + M Wheel spin sub game.

S + L Trip a tron.

S + On Stormy weather.

S + Pe Pong sub game.

S + Ch Stars 2x (once only).

S + Av Double bonus.

S + Mu 1 point and 60 seconds.

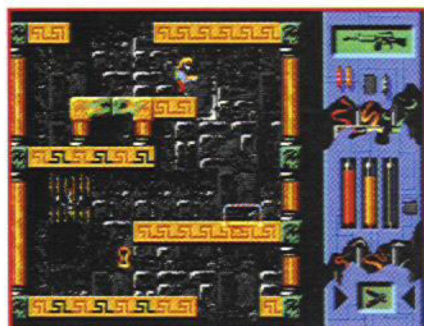
Bear™

Lazarus

Amigán nagy hagyománya van az ugra-bugra stílusnak. A kezdetektől fogva egyre jobb és szebb játékok kerültek ki a nagy fejlesztő cégek kezei alól, említhetném a minden idők talán legjobb Amigás ugra bugráját, a Team 17 által kihozott Superfrog-ot. Sajnos a fejlesztők szinte teljesen elpártoltak ettől a műfajtól, mert az új idők már CD-s, movie-s, meg istennyilás játékokat követelnek. Legalábbis a fejlesztők ezt hiszik, és a piacon is szinte csak ilyen csodagamékat lehet kapni.

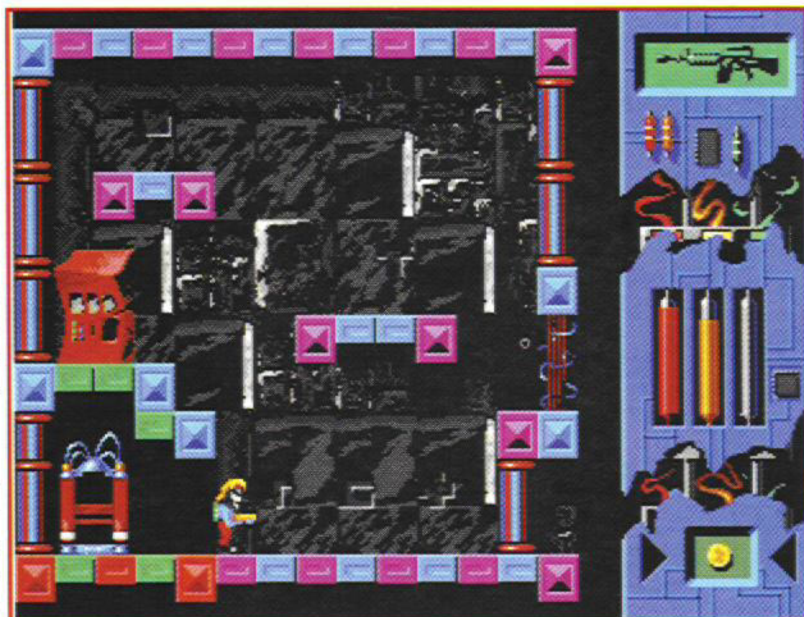
Sajnos az Amiga lemaradt ebben a fejlődésben, és a fejlesztők is átálltak a pécés fejlesztésekre, hiszen ott van cédérom a sok felesleges animációhoz, sok mega RAM a töméntelen kódhoz, meg gyors prockó a szarul megírt rutinokhoz. Az Amiga viszont még mindig itt van, és a tulajdonosok még mindig reménykednek új játékok megjelenésében.

Persze megintcsak a lengyel fiúk nyomulásának lehetünk tanúi. Itt egy



ugrabugra, ami szép és ráadásul még kaland elemek is találhatók benne. Egyetlen szépséghibája az, hogy lengyelül kommunikál velünk, legalábbis ezt próbál. Sajnos keveset értek belőle, mivel lengyel tudásom hasonló magasságokban leledzik, mint a szuahéli. Annyit azért tudok, hogy a "djekujem" az a "köszönöm"-öt jelenti, de itt ki is merül minden ez irányú tudományom.

A Lazarusban egy furcsa kis figurát kell irányítanunk. Hősünk hóna alatt egy jókora stukkert cipel, amivel minden ellenségesnek tűnő kreatúrát a másvilágra tudunk küldeni.



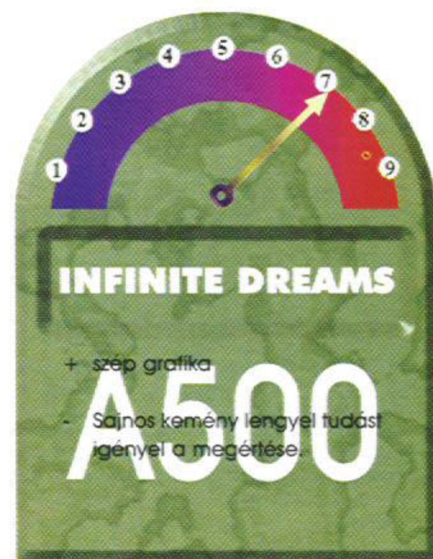
Ha van autofire a joystickon, akkor teljesen jól használható, hiszen sok ellenség csak több lövéssel kényszeríthető jobb belátásra.

A képen a jobb felső sarokban látható az aktuális fegyverzet, a jobb alsóban pedig az aktuális tárgy, amit használhatunk. Az "i" gombbal (inventory) tudjuk az általunk cipelt dolgokat váltogatni, az Enter-rel pedig használni.

A játék közben találkozhatunk különféle segítségre szoruló figurákkal is. A legelső ilyen figura egy kezeinél fellógatott szerencsétlen flótás, akit egy lövéssel tudunk (nem a másvilágra küldeni) kiszabadítani. A következő egy zugárus betmen, akivel többször is találkozhatunk. Tőle mindenféle okosságot tudunk majd vásárolni, feltéve ha megfelelő mennyiségű lovettát gyűjtünk hozzá. Nála lehet majd fegyvereket, kulcskártyákat, szerszámokat vásárolni, legalábbis valami hasonlót silabizáltam ki a lengyel dumából. Miután vásároltunk, betmen barátunk továbbrepül. A későbbiekben majd megint találkozhatunk vele, mert mindig van valami tuti friss áruja. A következő tag egy ketrecbe zárt ipse, aki valamiféle bombáról hadovál nekünk, meg hogy szabadítsuk ki. Itt kezdődik a nehézség, ugyanis betmen barátunktól csípőfogót kell vennünk. Sajnos nem emlékszem a lengyel nevére, és minden stuff, ami nála van ugyanannyiba kerül (amennyi lóvénk épp van). Itt meg kéne keresni a bombát, és valószínűleg el kell vágni aderótját, csak melyiket a háromból...?

Most egy rövid elemzés, már ami a játékot illeti. A grafika kitűnő, a kornak megfelelő minőségű. Az egyetlen negatívum, hogy ha az egyik képről átmegyünk a másikra, akkor az ellenségek újrateremtődnek – amolyan Jet Set Willy módra (...ha volt Spectrumod). A hanghatások átlagosak, a zene is. Az első lemezen levő FMV anim tök jó, sok pécés program gyengébb animokkal van teletömve, mint a Lazarus introja. Összességében egy teljesen jó platform-kaland játék a Lazarus, csak kellene egy angol verzió belőle, és akkor még játszani is lehetne vele.

SAKMAN



Slam Tilt

Nem tudom, hogy az idő teszi -e, de gyakran sóvárogva gondolok vissza arra – a nem is rövid – időre, amelyben még nagyobb volt a programok özöne Amigára. Az ember nem győzte végigcsinálni, vagy éppen csak betelni egy játékkal, mikor már kezében is volt egy új, nem kevés esetben mérföldkő a játékok történetében. Valahogy elfogytak a mérföldkövek. Persze mindenki jól ismeri az okot, és többnyire a körülményeket, amik ide vezettek.

Két divatos műfaj emelkedett ki mára az Amigás játékok tengeréből, és egy a piacon megmaradni kívánó software kiadónak ezeket jól kell ismerni, hogy ott kikötve, szilárd talajt tudhassanak lábuk alatt. A 21th Century Entertainment (akik a saját rossz nyelvük ellenére mégis maradnak az Amiga mellett), neve egybeforrt a pinball játékokkal, míg a másik szigeten (Gloom klónok) jóval nagyobb tömeg gyűlt össze. Fennállásuk alatt kevés más témájú programmal jelentek meg. Ezek sikerét jól jellemzi, hogy egyetlenre sem emlékszem. Azaz mégis, ám annak a pizzás fiúnak a kalandja is csak negatív példaként fogott meg. Tehát ezt a céget tekintve könnyen hihetnénk, hogy a következő



század egyetlen szórakozása a pinball lesz. A műfaj elitje, a Pinball Illusions már elég régen jelent meg, hogy végre valami letaszítsa trónjáról. A Pinball Mania nem bizonyult erre alkalmasnak, de remélem nem járatta le a kiadó becsületét olyannyira, hogy a legfrissebb, legújabb és talán eddigi legjobb dobásuknak ne szenteljünk mindannyian elegendő figyelmet. Egy Svéd csapat, a Liquid Design munkáját dicséri a következőkben, nem ok nélkül magasztalt igazi Amigás kincs. Kincs, mert ilyesmivel mindenki szívesen tölt el több kevesebb időt, és gépünk legerősebb oldalát tárja elénk. A manapság gyakran feszegetett hardware korlátok mögött tökéletesen fut a program, valami elképesztő sebességgel. Valahogy az az érzésem, nem is törekedtek egy eredeti pinball asztalon uralkodó fizikai törvények pontos szimulálására, hanem inkább játékot akartak készíteni agresszíven gyors akcióval. Kíváncsi leszek, amennyiben elkészül a PC-s változat, milyen erőgép lesz feltüntetve a dobozon minimális konfigurációnak (talán DX8/1000 32 MB?).

Négy asztal kapott helyet a programban. Mindegyikük kellőképpen különbözik a többitől, annak érdekben, hogy minél tovább lekösse figyelmünket. Hasonlóan más flipperekhez, itt is a legelső asztal tűnik a legkidolgozottabbnak, a legösszetettebbnek. Jelen esetben ez a MEAN MACHINES nevű asztal. Mindenféle autós őrülettel találkozhatunk, hard core zenei aláfestéssel. Mielőtt azonban a részletekben elvesznénk, nézzük tovább a játékot egészében. Kezdjük a golyóval. Ez amolyan acélból való, gömbölyű, a gravitációnak és általában Newton úr törvényeinek passzívan engedelmeskedő fényes kütyü. A golyó felülete fényes, az ilyenről pedig a fény hol erre hol arra vetődik, ami a Slamtilt-ben remekül tetten érhető. Irányítás: Egy ilyen bekezdés láttán, pinball játék esetén nyilván azt hiszitek, hülyére veszem az olvasót. Erről szó sincs, de itt az ALTok társakat kaptak. Valamennyi asztalnál, egyes esetekben a két SHIFT és a RETURN is feladatot kap. A billentyűk természetesen szabadon átdefiniálhatóak. Amikor a pontjelző tábla éppen video



játék módban van, akkor szintén a flipper karok billentyűit használhatjuk.

A kijelzőn megjelenő kb. 4 színű animációk, játékok és feliratok üdvözítő látványa egy GameBoy grafikusnak is büszkeségére válhatna. Az első asztalon egy rendes Forma-1 versenyt játszhatunk a kijelzőn, a másodikon hajóra lőhetünk... Frenetikus! Mikor valami nagyon ügyeset cselekszünk golyónkkal, akkor kapunk még néhányat ráadásnak. Játszhatunk 2-3-4 labdás multiballt. Ilyenkor az asztal automatikusan hi-res felbontásra válthat, amennyiben bekapcsoltuk az Options menüben. Mikor már a 'felesleges' golyók aláhullottak, a képernyő visszavált lo-res-be. Ide kívánkozik megemlíteni az általam átélt egyetlen hiányosságot, miszerint nem válthatunk át tetszés szerint kis és nagy felbontásba. El sem tudom képzelni, hogy PC-n egy flipper, hogy mehet 200 soron! Még a 256 sorban is csekély része fér el az asztalnak, pedig gyakran minden részén lenne mit vizuálni.

Ízelítőnek lássunk néhány értékesebb feladatot a 47 közül.

Mean machines:

Chicken race mode

Két autó indul el szemközt egymással. Az egyikben Te ülsz folyamatosan gyorsulva. Chicken, aki előbb rántja el a kormányt. Hülye, aki inkább ütközik. Mikor már kellőképpen verejtékezik a homlokod, lőj be a bal oldali lap-ball csapdába. Minél később, annál több pontért.



Formula 1 race mode

A pontszám kijelzőn kanyargó pályán maradva kell 6 kört megtenni. A jármű sérülése a bal oldalon látható. A labda miatt nem kell aggódni, a karok helyett a kormányt vezérled. Körönként 20 millió, a végén pedig egy extra golyó vár.

Pirates:

The magnatable

Egy mágneses mezőn két elektromágnessel hülyítve a golyót, egy végletlenszerű nyereményért kell a leguruládtól megóvni, majd a felső fészekbe bejátszani.

Shark attack mode

Az éhes cápánál csak a rettegő matróz úszik gyorsabban. A kijelzőn láthatjuk kettejük között a csökkenő távolságot. A golyót jobb helyekre juttatva időt nyerhetünk. 32 másodperc után a cápa inkább egy motorcsónak után néz.

Ace of space:

Blam! Mission mode

A feladat egyszerű. Különböző idegen célpontokat kell a plasma fegyverrel megsemmisíteni (a megfelelő rámpára küldeni a golyót). Mikor először játszottam ezen az asztalon, azonnal feltűnt célpontként egy PC. Bár még azt sem tudtam mit kell tennem, ösztönösen rándult meg ujjam a helyes pillanatban. Rögtön megkedveltem a Slamtilt-et.

Night of Demons:

Werewolf video mode

Ismét egy video game. A ránk rontó farkast kell egy automata pisztollyal szitává lyuggatni, a két ALT gyors noszogatásával. Ezután gyorsabb farkas több pontért, aztán szaladó farkas milliókért, majd új billentyűzet vagyonokért.

Talán elég is lesz ennyi. Akinek ez nem csigázta fel az érdeklődését, annak is ki KELL próbálni! A játék annyira jó, hogy nem merem az Illusions mellé állítani. Köztudott ugyanis, hogy a klasszikusokat nem lehet túlszárnyalni.

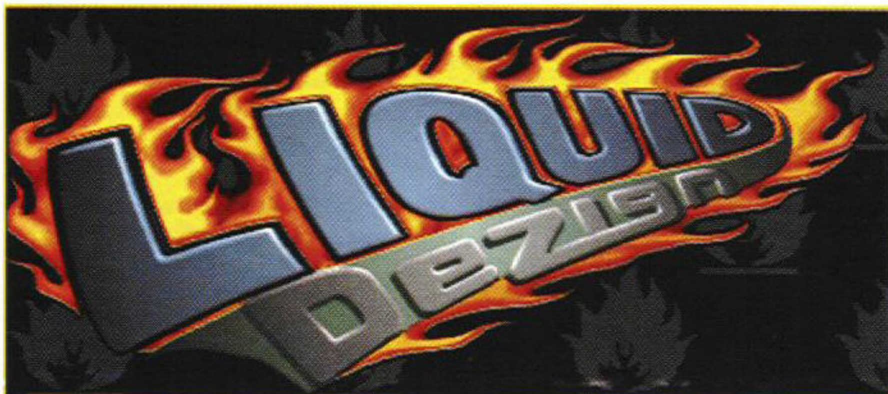
Nagyon remélem, hogy a két szerző kétéves munkáját kellőképpen el fogja ismerni az Amigás tábor. Sajnos nekünk ebben nem sok szerepünk lehet. Pedig szívesen részt vállalnék benne. Nem lenne jó nekünk, ha PC-s fejlesztőként azt mondanák egy fél év múlva, „Itt ez a képdigi, fél óra

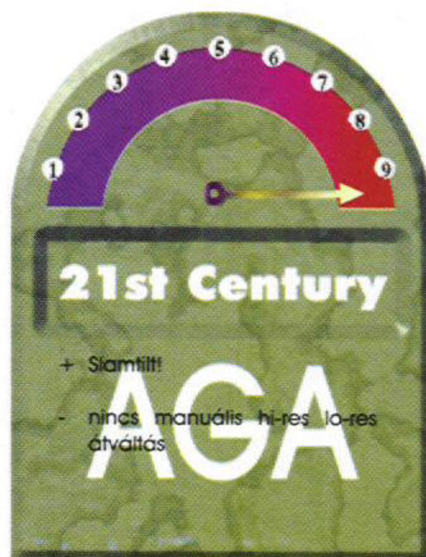


alatt összedobunk egy jó kis windózos multimicsodát, azt a sok windózos egymást tapossa majd érte a bótokban!".

Végső értékelésre nem is kívánom fecsérelni a billentyűket, hiszen szinte tökéletes a program. Ja, még boot start-ja is van. Akinek kevesebb a mem-je, annak sem kell startup nélkül boot-olni, aztán mindenféle badarságokat pötyögnie. Tényleg befejezem az agyondicsérést, mert még azt gondoljátok, hogy így akarok Liquid Dezign-os pólót lejmolni. Mást viszont nem is lehet róla írni, úgyhogy Slam Tilt! Tilt! Tilt!

Lázi





Epsilon 9

Hogy mi is hiányzott Mad Dognak amigán? Hát persze, hogy egy jó kis kalandjáték (ami persze nem haladja meg szegényes észbeli képességeit). Bear láthatta a gondolatait, mivel varázs-diplomatatáskájából elővarázsolt két lemezt és Mad kezébe nyomta. Sej, lett erre csuda nagy öröm és boldogság! Mad rögvest nyomott is egyet a HD Install ikonra (mert hogy ilyen is volt ám), s elkezdte a végigjátszást. Aztán megjött hirtelen Mocsi meg Rainbird, és persze a mindig ott sündörgő Sakmant sem hagyhatjuk ki. Ezért hát a leírásban nyújtott szerepükért meg is illeti őket a méltó köszönet (meg Lazát a kóláért).

Hogy ne kalandozzunk nagyon el, Mad Dog ízibe megnézte a játék doksiját, mivel egy kis segítség ugye jól jön, de ott csak azt találta megerősíteni, hogy a játék teljes egészében GR.A.C-ben íródott (ezt pedig Angler az elején is megmondta). Nos fiatalok, a GR.A.C az egy AMOS-ban íródott kalandjátékszerkesztő-program, és e játék írója (tervezője és grafikusa) ezt használta alkotásának elkészítéséhez. Igen igen, Edmund Clav önnön erejéből vitte véghez eme agytornásztató kalandos játékot! És biza nem adta alább a színvonalat a "nagy" (balsój) kiadócégek termékeinél, úgy ám! Csak sajna a vége igen hamar eljött (2 nap), így Mad Dog hamar nekiláthatott elbeszélés-szerű cikke megírásának, mely alapján az angol nyelven csiken-nek elnevezett emberek könnyedén (na, azért annyira még sem) végignyomulhatnak, és húshorgász (kifejezés - Csongi®) módjára a többi mellé akaszthatják a lemezeket. A bátraknak, kik egyedül vágnak neki, elmondom az irányítást. Az ikonok a szokásosak, kivétel az utolsó. Ezzel a két szereplő (mert kettő lesz) között tudunk kapcsolgatni. Load F1-10, save ugyanezek shift-tel. Kilépés a q billentyűvel (ami a modern keyboardokon inkább nyomantyú). A bal egérgomb mindig a mászka, a jobb pedig az eksön. Kezdődjék hát a leírás!

Ha nem vagy csiken, ne olvasd tovább!!!

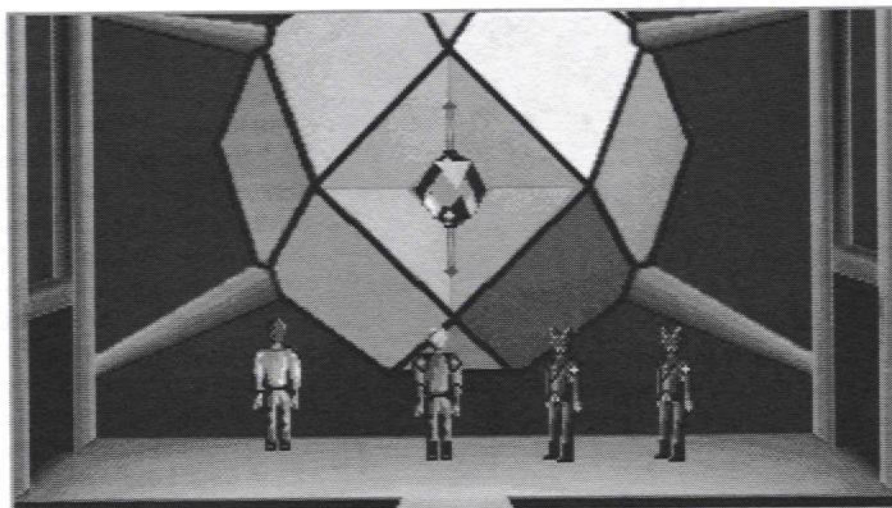


Yeno Hou visszatért Starbase 13-ról és egyenesen a Galaktikus Erők Főhadiszállására sietett. A parancsnok már várta és szabadkozott kissé azért, hogy ilyen hamar újra igénybe veszi Yeno-t egy feladatra. Elmondásából Hou megtudta, hogy az Epsylon 9-en levő bányászkolóniával megszakadt a kapcsolat, s bár lehetséges az, hogy a Stingonok (az ellenséges nép) keze van a dologban (van nekik valami fontos azon a bolygón, valami ősi romok), de jó lenne ha Yeno lemenne oda és körülnézne.

Mivel a dolog a Galaxis érdeke is, így Yeno bepattant bolygóközi siklójába és kis idő múlva finoman landolt a bányászkolónia főzsilipe előtt.

Bent nyugalmas látvány fogadta őt. Sehol egy élő lélek vagy lelkes állat, csak a sarokban volt egy zöld dolog, ami leginkább tulifrányra emlékeztette őt, az ablakon keresztül pedig csak a sivár felszín látszott. Érdeklődését a számítógép keltette fel, mivel PC-t eddig csak a múzeumokban látott. A gépet bekapcsolva (operate computer) valami jelszót kért a rendszer. Szerencsére ez benne volt a mellette levő noteszban (examine notebook). Most már valami értelmesebb dolgot is kellene csinálni – gondolta –, de nem igazán értek az ilyen ősöreg P450-es masinákhoz. A helyszínt felforgatva végül is talált egy könyvet (operate cupboard, examine book), s így felokosodva már könnyen felkelthette a biztonsági rendszer gyanúját (operate com-





puter). Kis idő múlva egy zavaros alak rontott ki a liftből és halált kiáltva kilőtte a monitort. Miután tisztázták a félreértést, a jövevény (Nodd) elmondta azt, hogy egy Stingon invázió elől menekült az alsó szintekre. Beszélgetésüket Stingon rakétamotorok zaja zavarta meg, s ők jobbnak látták azt, ha nem tartózkodnak ott tovább.

A liftben Nodd arról beszélt, hogy miként találtak rá a mélyben egy 10 millió éves idegen kultúra nyomaira.

Leértek a legalsó szintre. Belépve a kutatási területre Yeno legelőször a három palackra figyelt fel, utána az idegen ajtóra, amelynek felszínén robbantás és koncentrált lézertűz halvány nyomai látszottak. Mindazonáltal az ajtó sértetlennek tűnt. Noddal beszélgetve sok mindent megtudott, mégsem jutott előre a megoldásban, mivel nyilvánvalóvá vált, hogy csak arra menekülhetnek meg. Elemző készülékével detektálta az ajtó túloldalán levő légkört, és az eléggé eltért attól, ahol ők voltak. Az itteni légkört a palackok csapjainak elforgatásával lehetett szabályozni, és Yenonak azt súgta valami, hogy ha az ajtó két oldalán megegyezik az összetétel, akkor az ajtó kinyithatóvá válik. Mindenekelőtt kiküldte társát a liftbe, mert a saját (némileg átszerelt) tüdeje el bírta elviselni a megváltozott arányokat, de Nodd nem edződött bableveses fartok belélegzésén, s így valószínűleg neki egyből véget ért volna a kaland. Miután társa biztonságban volt a liftben, Yeno addig birizgálta a csapokat, míg a két légkör megegyezett, s így már a gombokkal kinyithatta az ajtót. (Itt Mad Dog kajánul nézett billentyűzetére, hiszen a csapok tekergetése az első komolyabb logikai feladat volt a játékban. Mivel azt akarta, hogy a tisztelt olvasó is szenvedjen legalább alapfokon valamit, ezért csak egy kis segítséget közölt az alábbi módon:) Mivel úgy akarom, hogy ti is szenvedjetek egy picit, ezért csak azt árulom el, hogy az első csap az alábbi értékeket állítja el: Oxigén -5, Nitrogén -5, Klór +10. A második: O +10, N -5, Cl -5. És végül a harmadik: O -5, N +10, Cl -5.

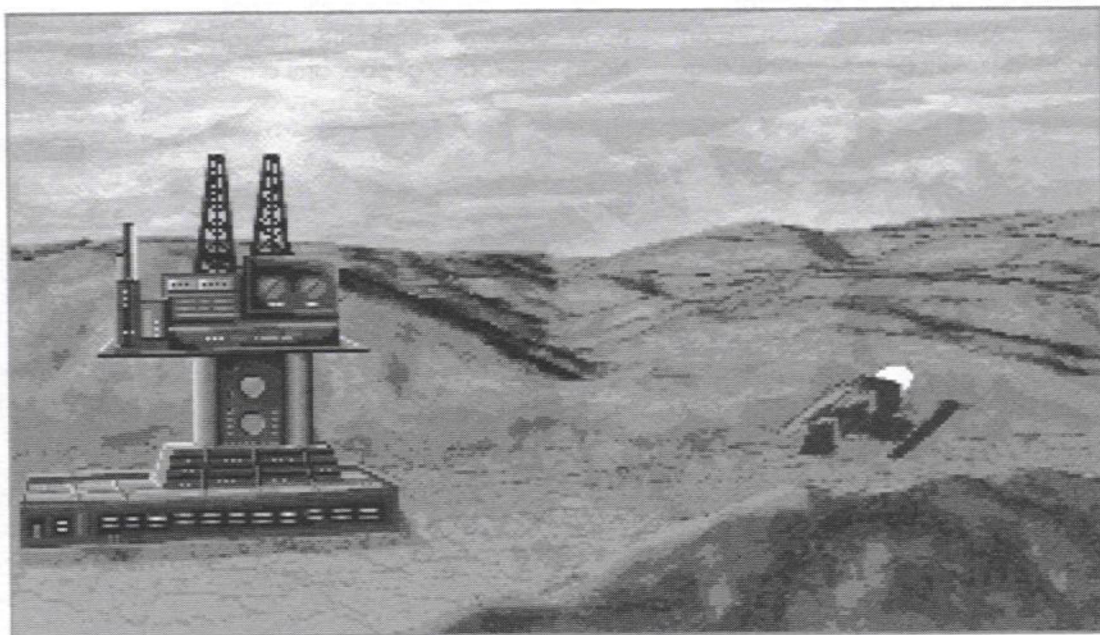
A nyitott ajtón mindketten besiettek. Egy nagyobb csarnokban találták magukat, s a fejük felett hirtelen megszólalt egy hang. "Ki zavarta meg a Mester álmát? 10 millió éve őrzöm a Cg'thang-ok titkát, s most mindenki előtt szabaddá vált! Azonban előbb nektek kell bizonyítanotok azt, hogy méltók vagytok rá! Válasszátok ki ösvényeteket." Tudniillik két úton lehetett tovább menni, balra és fel. Ezért hát útjaik kettéváltak.

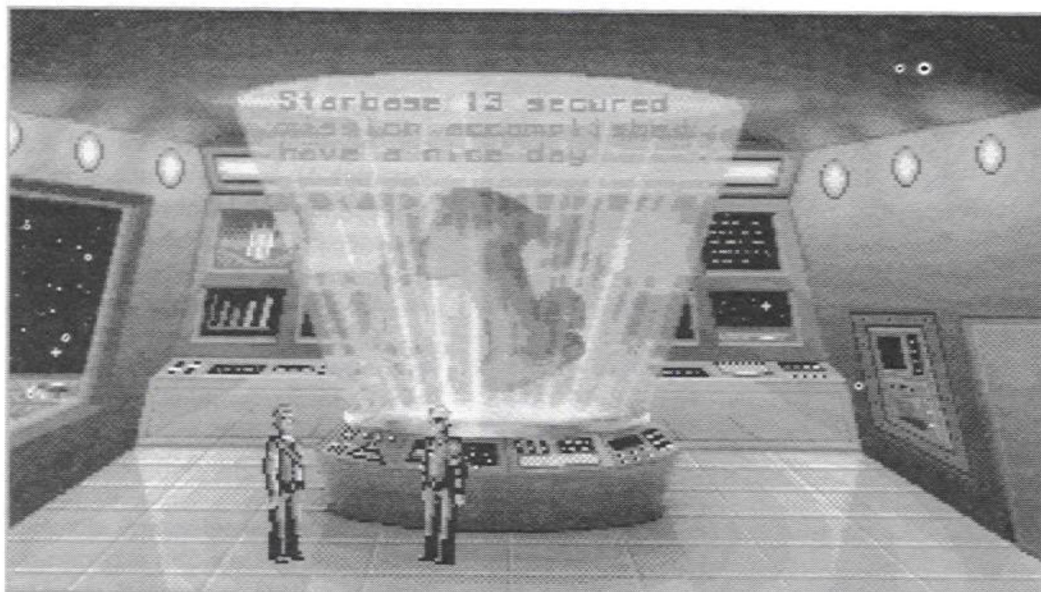
A balra eső rész Yeno Hou-val:

Yeno belépve nyilvánvalóan látta, hogy a kijáratot elzáró forgó valami komoly sebeket okozhat a nagylábujján, ezért rögtön célul tűzte ki a szerkezet megsemmisítését. Erre kiválóan alkalmasnak látszott a bal oldali csővezeték egy darabja (pipe section), de előbb el akarta állítani a kerékkel az áramlást, mivel az új egyenruhájára nem akart egy foltot sem (operate wheel). A ládában kotorászva talált egy fura szerszámot (hydrospanner), amivel már egyszerűen ki tudta szedni a csövet a helyéről. Az így nyert kijárat-tönkretevőt már csak a kijáraton kellett használni, és szabaddá vált az út.

A balra eső rész Nodd-dal:

Nodd belépve nyilvánvalóan látta, hogy a kijáratot elzáró forgó valami komolyan megütheti frissen műtött fogát (gyökér rhesectio a felső mandibula vetületi perforálásával), ezért rögtön célul tűzte ki a szerkezet megsemmisítését. A ládában kotorászva talált egy használhatatlan hydrospannert és egy csavarhúzót, mely éppen kompatibilis volt kedvenc rádiója csavarjaival. Könynyezve szétszerelte Sokohl System rádióját, így nyerve egy triaktoros erősítőt (amplifier). Ezután a falon levő





konzolt kezdte el tanulmányozni. Kíváncsi természet lévén lefeszegette a panelt és kiszedte az ott helyet foglaló szabályzóelemet (take regulator). Ennek helyére aztán az erősítőjét gyömöszölte be (use amplifier on slot), és a tárcsát is megpiszkálta egy kicsit (operate dial). Hopp, a forgó izé túlpörgött és eltört, szabaddá vált az út.

Az ezek után következő rész már ugyanaz, bárkivel is jöttünk volna erre. Én Nodd-nak adtam eme feladatot.

Egy kis szobába jutott, melyben egy mikrohullámú sütő-szerűség, egy zárt ablak és egy cső volt csupán. A figyelmeztetés későn jött... Az ablak szétnyílt és kiugrott belőle a Rettenet! Körülbelül Nodd térdéig érhetett, s ő vidáman indult, hogy megrugdossa egy picit. A lény ekkor nem evilági sikolyt hallatva ráugrott és leharapta a fejét... Azaz nem egészen, mert Nodd visszatöltötte a legutóbbi állását, és egy shoot alien paranccsal várta a kis gusztustalanságot. Az idegen megijedt, és gyorsan eltűnt a csőben. Haha, gondolta Nodd, és elindult a kijárat felé. Nem számolt azonban a lény gyomorrontásával, mert az megkínálta őt a plafon rácsai közül bő zöldessárga levével (hogy alulról vagy elölről adta ki magából, azt most ne firtassuk). Nodd megint visszatöltötte állását és miután a lény eltűnt a csőben megvizsgálta a plafont, amin valami motoszkált. Nodd belelőtt a plafonba, s világosan hallotta az állatot, ahogy a másik szoba felé szalad.

A következő szobában látszott a lyuk a plafonon, amin keresztül a valami közlekedett, alatta egy nyitott doboz állt. Nodd nem kívánta megvizsgálni a tartalmát, inkább lement a nagy szoláriumágyhoz, amiről kiderült, hogy egy szkenner. Mivel már vagy egy éve is megvolt annak, hogy utoljára szkennelte magát, Nodd befeküdt a gépbe, ami a művelet végén megajándékozta őt gyermekkorában lenyelt napszemüvegével. Nodd felpróbálta és a teszt eredményeképpen rájött, hogy semmit sem lát rajta keresztül. Mad Dog ötletétől vezérelve sorban végigszkennelte a dobozokat is, és a legszélsőben meglelte az elbújt valamit (ami eddig ráugrált és leharapdálta a fejét, amikor ki akart menni a fenti ajtón). A dögöt kivitte az előző szoba sütőjéhez és kinyitva azt, belerakta a dobozt. Thing á la Nodd, frissen tálalva. Visszamenve a szkenneres részbe, bajban volt, mivel a nyitott dobozt megvizsgálva talált ugyan egy kártyát, de az sárga volt az ajtó kék kártyaolvasójával szemben. A legtöbb amit tehetett az volt, hogy lerakta a kártyát a platformra és várt.

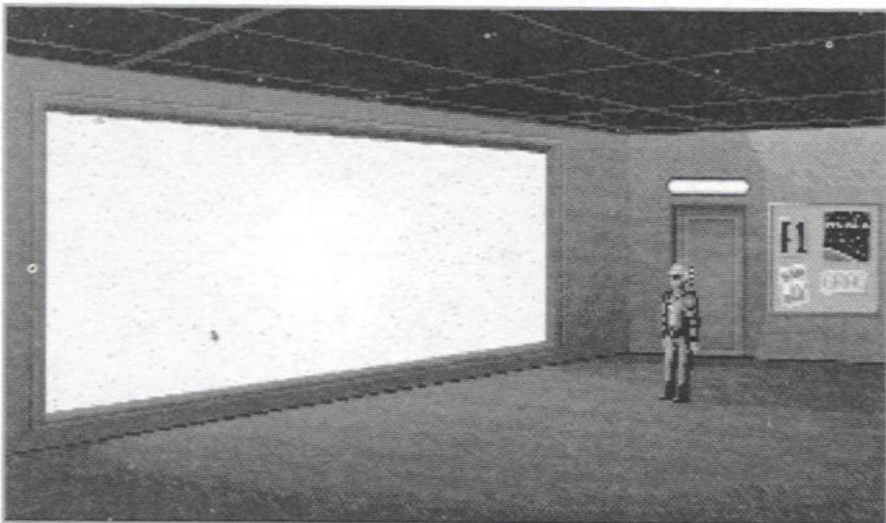
Switch!

Yeno a másik ajtón ment be, s máris egy logikai feladattal találta magát szemben. A hídon csak úgy mehetett át, hogy kivilágított mezőkre lép (átlósan nem lehet). A kockák aktiválásához külön alfeladatok megoldása kellett, de a nagy kockák is logikai összefüggésben álltak egymással. Mivel Mad Dog éppen szadista hajlamában volt, ezért az egészből ennyit közölt: A sorrend és az alfeladatok:

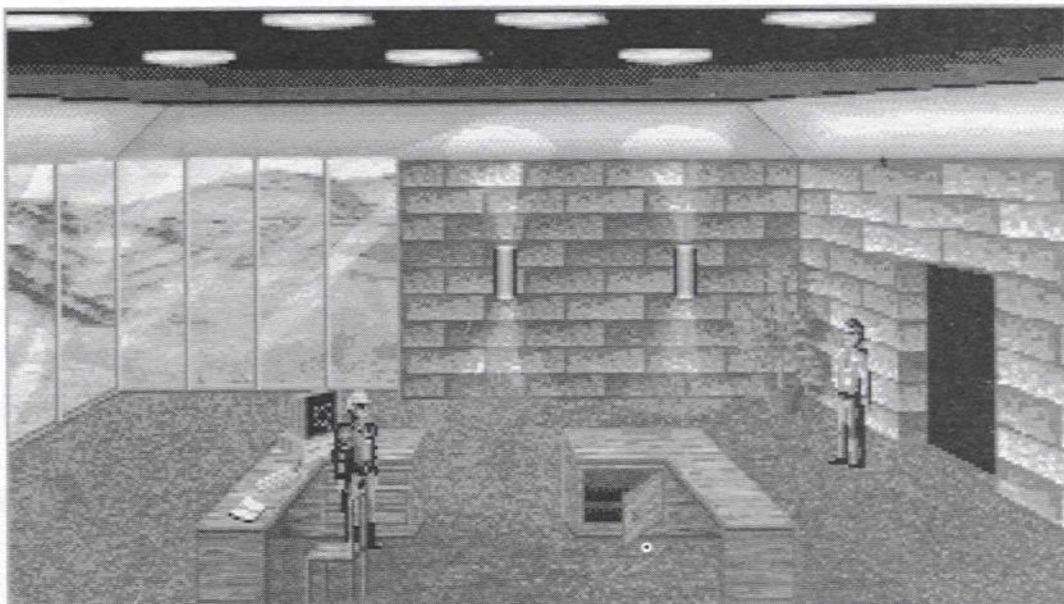
1: 3. sor jobb, bal közép
2: 2. sor közép, jobb alsó
3: 4. sor jobb, bal felső
4: 4. sor bal, jobb közép
5: 3. sor közép, jobb alsó
6: 2. sor jobb, jobb felső
7: 2. sor bal, bal közép
8: 1. sor közép, jobb közép

Persze mindez időre megy, s csupán három próbálkozásunk van. Ki nem hiszi, járjon utána!

Miután Yeno sikeresen általjutott a hídon, egy igen fura szobába került, ami leginkább kémiai laborra hasonlított. Az asztalon talált egy jegyzetet, benne egy sárga kártyával (ami persze nem illett a kék olvasóba). Az irományból kiderült, hogy van egy jó képlet egy löttyre, ami azt csinálja, hogy... Igen, a papír széle



elégett, de sebaj. Yeno még mindig kíváncsi természet volt, és összeállította a folyadékot a képlet szerint a flaskába (take flask, use flask on... fluid(s)). Azonban ez így nem funkcionált, mert az összekeverésére tervezett gép nem volt üzemképes állapotban, aktív áramhiány miatt. Yeno jó technikai érzékkel megállapította, hogy egy kábel segítene a baján. Kinyitva a szekrényajtót talált egy botot, amivel könnyen felfeszítette a kapcsolószekrény tetejét (és gondosan elrakta azt a későbbi időkre), és az így talált vezetékkel megoldotta a problémát. Ezután a flaskát a gépbe helyezve az működésbe lépett (operate unit, use flask on unit). A végeredmény igen csak ijesztő volt, s Yeno pánikszerűen (30 perc, mire Mad Dog rájött) berakta a szekrénybe a fortyogó tégelyt. Bumm, hatalmas detonáció, s a szekrényajtó kirepült a helyéről. Yenonak csak ez kellett, lecsapva az ajtóra zsebébe csúsztatta azt a panel mellé (take door). Más dolga már nem lévén lerakta a sárga kártyát a platformra és addig kapcsolgatta a videoernyőt, míg meg nem látta Nodd-ot.



Nodd unalmában addig kapcsolgatta a képernyőt, míg meg nem látta Yeno-t...

Yeno nagyot gondolva aktiválta az ernyő alatti kapcsolót (ami nem volt eltörve, mint Nodd szobájában) és a két kártya máris helyet cserélt a teleporton keresztül. A kártyának megörülve rögvest ki is próbálta, s az ajtó feltárult. Yeno rohant volna, ha nem állja útját a vizesárok. De a zsebében lévő ajtóval és panellal áthidalta ezen problémát. Sajna a sors kegyetlen, s a másik ajtót nem lehetett innen nyitni.

Eközben Nodd egy szoborrá dermedt alienekkel teli szobába ért. Gyorsan sietett is volna a kijárathoz, de a lábtörlőből kibukkanó f... izé, nyakas szem pillantásától ő is szoborrá vált. Persze, megint csak állástöltés, s most már okosabban előbb felvette a napszemüveget, így az űrbeholder (vagy phasziliszkusz) csalódottan húzódott vissza (mint a lovaknál). Mielőtt kiment volna, Nodd azért még (gondolva az őt követőkre) itt hagyta a napszemüvegét.

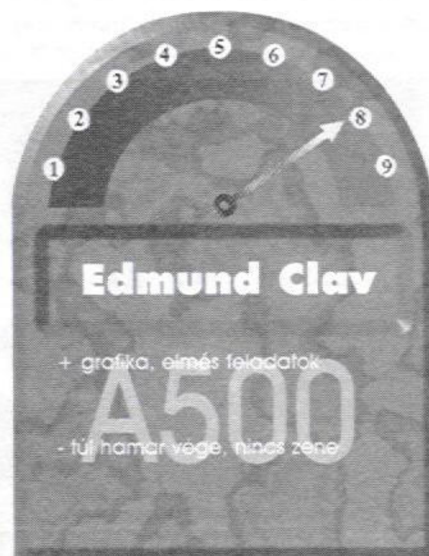
A folyosóra érve megnyomta a gombot a falon, s így Yeno előtt szabaddá vált az út, ki a napszemüveges módszert alkalmazva hamarosan találkozott is barátjával.

Végül is nem egészen happy enddel ért véget történetük, mert meglelték ugyan az univerzum titkát (Nodd meg is semmisítette azt, azonban őt is megsemmisítette egy Stingon, ki ugyanakkor ért oda társával, őket pedig Yeno lőtte le), de megjelent az utolsó Cg'than is. Bölcsen úgy határozott, hogy felrobbantja az egész létesítményt, de még megvárta, míg Yeno biztonságos helyre nem ér. Yeno így a bázisról nézhette végig a bolygó megsemmisülését.

És mi lesz ezután? Kíváncsian várjuk, vajon hagyja-e nyugodni kedvenc GR.A.C-át barátunk, vagy már készül is az új rész, melyben Yeno Hou ismeretlen kalandok elé néz? Reméljük, hogy így lesz.

M.D.Jon





Cedric

Valamikor az Amiga igazi fénykorában jelent meg egy iszonyatosan szép játék, a Shadow of the Beast. Amikor megláttuk, csak tátottuk a szánkat. Ez igen! Ez játék! Az Amiga grafikai képességeit (majdnem) teljes mértékben kihasználó program máig a legszebb Amigás programok között van számontartva. Később ugyan megjelent még két része, de ezek már kisebb sikert arattak.

Ebben a stílusban nem sok játék jelent meg ezidáig, talán mert sokan féltek a plagizálás bélyegétől. Most azonban itt egy stuff, ami szinte teljesen a Beast stílusában játszódik. Főhősünk Cedric, a király kovácsa. Persze a király egyik leányába - Amiga V-be - szerelmes, és a lány is viszontszereti őt. A király ezt nem nézi jó szemmel, és megtiltja hogy találkozhassanak a szerelmesek. Hogy, hogy nem, egy napon eltűnik a birodalom jelképe, a király féltve őrzött jogara. A király egyből kitalálja, hogy csak egyetlen ember képes megtalálni és visszahozni neki azt. Ez az ember pedig.... jaaaaaaj... .neeeee......!!!

Nincs mit tenni, Cedric önként s dalolva vállalja a megpróbáltatásokat, és elindul a jogart megkeresni. Innen miénk a pálya.

Először a kezelésről ejtenék pár szót. Cedric a joy-jal mozgatható, a gombra eksönözik a kezeivel. A pályán minden ellenséges objektumot megboríthatunk, szerencsére nem is jön több az ellenfelekből, a gazok pedig nem nőnek vissza (nem úgy mint a Beast-nél - shit). A tárgyakat mennyiségi korlát nélkül birtokba vehetjük. A felvett tárgyakat persze használnunk is kell majd. Cedric amikor valami érdekeset vesz észre, akkor a feje felett egy buborék jelenik meg kis fogaskerekekkel. A Space lenyomása aktiválja az alsó ikonsort. Itt a következő ikonok találhatók.

Szem ikon - a kiválasztott tárgy vagy az éppen aktuális objektum megvizslatása.

Ököl ikon - pick up, tárgyak felvételére használható.

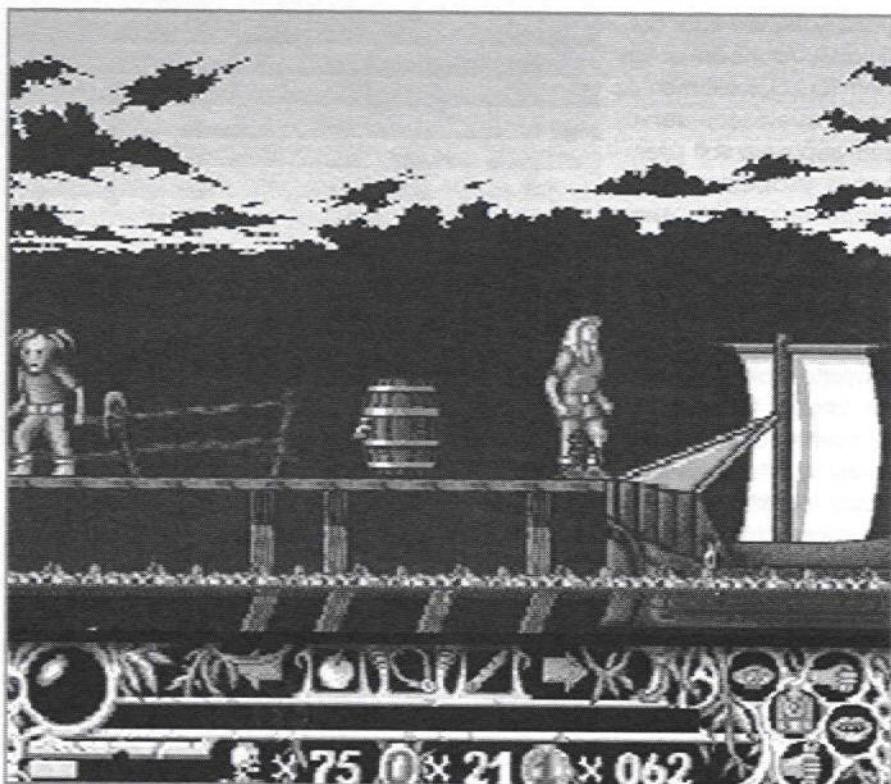
Figura ikon - visszatérés a játékhoz.

Száj ikon - az aktuális figurához beszélhetünk, ami nem csak ember lehet.

Ököl villáskulccsal ikon - use item, a kiválasztott tárgyat használhatjuk.

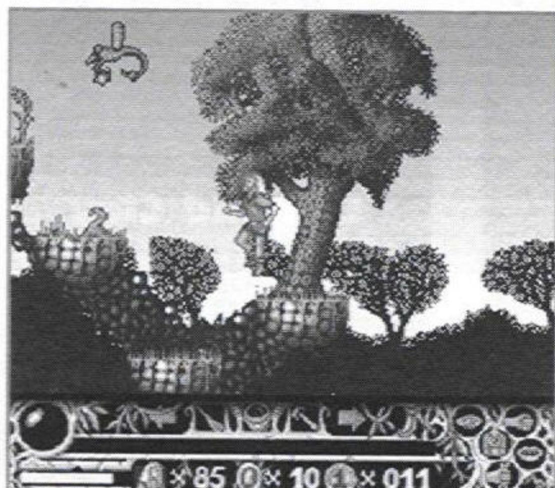
Jobbra-balra nyilak - az inventoryban tudunk válogatni vele. A kiválasztható tárgyak a nyilak közötti három ablakban jelennek meg.

Bal szélső kerek buborék - az aktuális tárgy képe itt jelenik meg.

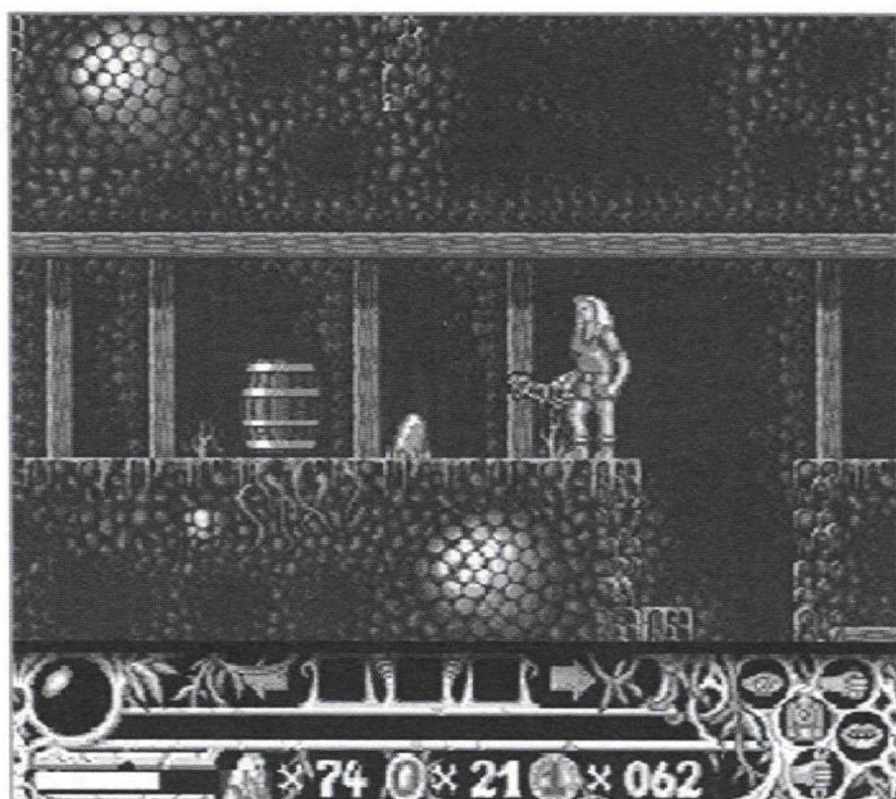


Első szint - a sziget.

Cedric reggel frissen ébred és rövid úton deklarálja, hogy ezen a környéken is lopnak, mivel minden cumóját trombitának nézték az éj leple alatt. No sebaj, egy igazi kalandor nem hátrál meg egy ilyen apró akadály miatt. Legelőször is nézzünk körül az erdőben. Minden felvehetőt érdemes felvenni, mivel nem tudható, hogy mi mire lesz jó. Utunk során találunk egy gyertyát, majd egy öl fát. Lejjebb egy elhagyott tűzrakóhelyre érünk, ahol a fával megrakhatjuk azt. Már csak egy doboz gyufa kellene.... A szögeket felvehetjük ugyan, de semmi szükség nem lesz rá a továbbjutáshoz. Induljunk, és rövidesen egy kutat, még egy vödröt találunk. A kút mélységét ugyan "megmérhetjük", de egyebet nem tudunk kezdeni vele. A vödröt mindenesetre tegyük a magunkévá. Balra a mocsaras résznél lelhetünk még egy kurblit, amit mindenesetre szintén zsebretehetünk. Jobbra vissza, majd tovább. Itt egy szakadék állja utunkat. A kosarat a kurblival tekerjük vissza, majd a kosárba ugorva át tudunk kelni a mélység felett. Itt találunk egy hordó kátrányt, amiből meríthetünk egy vö-

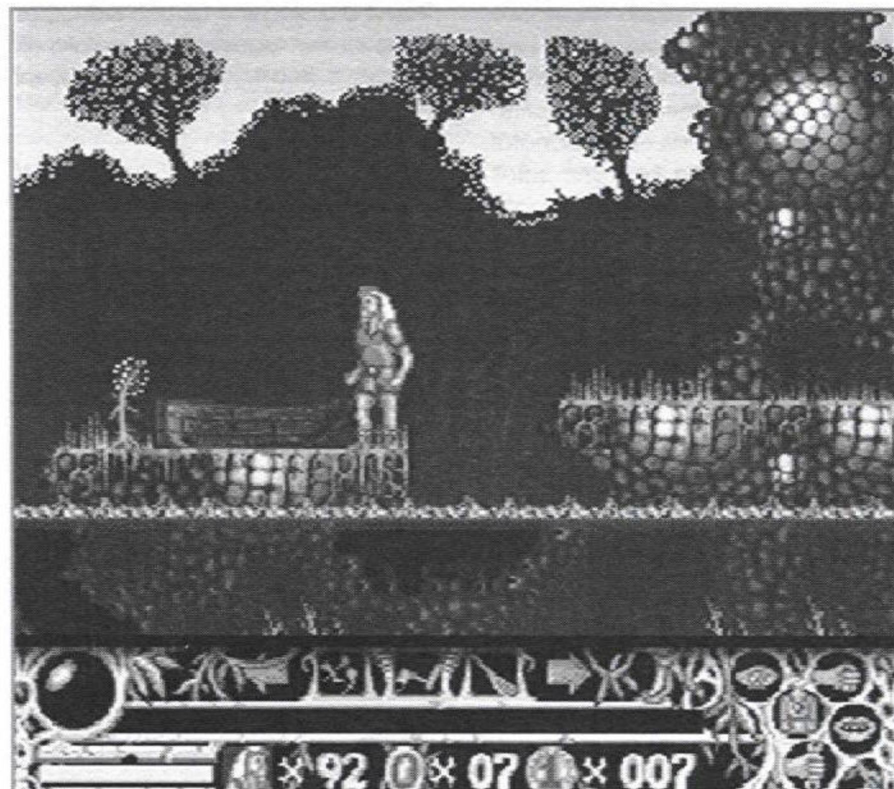


dörrel. Jobbra haladva egy elágazáshoz érünk, ahol felfelé vegyük az utunkat. Folyamatosan felfelé haladva a következő tárgyakat kell (tudjuk) felvenni. Kalapács, majd egy adag kötél, még feljebb néhány kulcs, és végül egy speckó kristály. Ezek közül gyakorlatilag csak a kötélre lesz feltétlen szükségünk (a többi tárgyat a gép úgyis elszedi a következő pálya elején). Ezután dzsaljunk vissza az elágazáshoz, majd lefelé vegyük az irányt. Itt egy újabb függőhídhoz érünk. A kosárba ugorjunk béfele, majd a kötélpálya közepéhez érve a kötelet kell használnunk. Egy kanyonba ereszkedünk le. Itt jobbra a köveken át tudunk ugrabugrálni, majd fel és máris egy adag kovakővel lettünk gazdagabbak. Vissza a tűzrakóhelyre. Gyújtsunk tüzet és a kátrányt melengessük meg. Ha oké, akkor tovább lefelé. Itt egy kis szivatósabb ugrálgatás után egy lyukas csónakhoz érünk. A kátránnyal tömjük be a réseket, majd a jobbra keressük meg az evezőt. Vissza a csónakhoz, és egy nagyobb hullám hátán máris a következő helyszín felé vesszük az irányt.



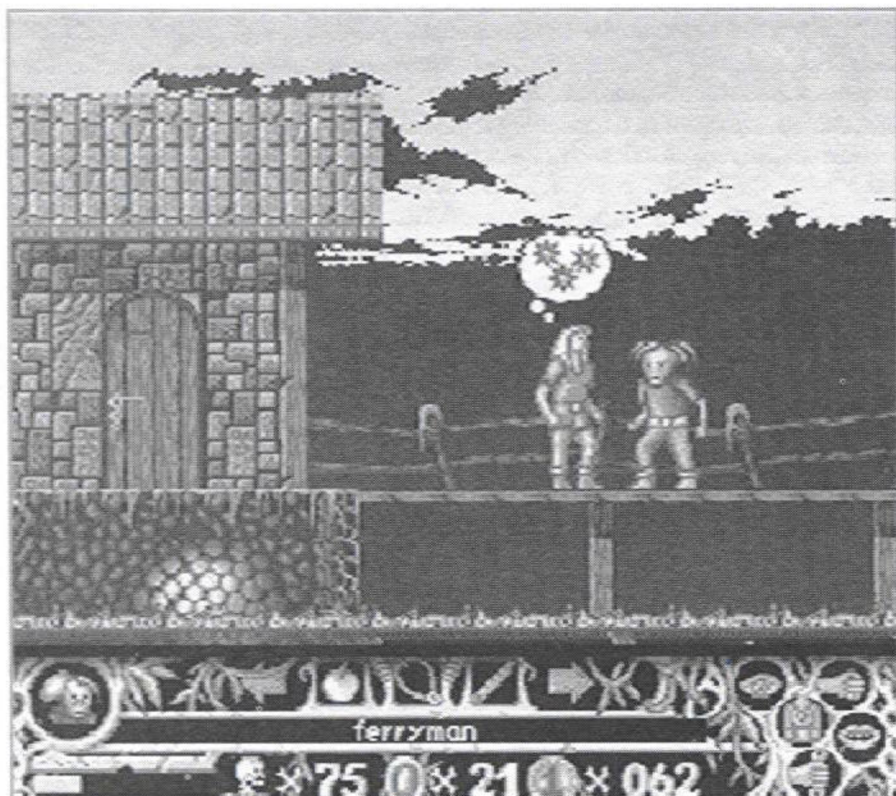
Második szint - a második sziget.

Egy kis szigetre érkeztünk. Gyorsan derítsük is fel. A sziget túlsó partjáról szemlélve a tenger a semmibe vész. Egy hajó parkol a dokkban, a tulaj pedig rendkívül szolgálatkésznek mutatkozik némi aranyrög fejében. Ugorjunk le a bányába, hónunk alatt az útközben talált csákánnyal, és harvesteljünk egy kis aranyrögöt. A többi tárggyal kísérletezhetünk ugyan mindenfelé, de az aranyrög fejében a hajózó máris elindul velünk Zarg városa felé.



Harmadik szint - Zarg városa.

Végre egy kis civilizáció - sóhajt fel hősünk - de persze ezt ő sem gondolta komolyan. Itt alaposan nézzünk körül, mert sokféle alakkal találkozhatunk a város sikátoraiban. A Plank névre keresztelt kocsmában egy hulla részeget találunk, aki a földön fetreng. De jó neki... Kérdéseinkre elég rövid és velős válaszokat ad - hagyjuk pihizni. A börtönben találkozhatunk egy furcsa szerzettel. Beszélgetésbe elegyedve vele rövid úton kiderül, hogy ő a városban az egyetlen tetőfedő és bádogos kisiparos. Azért került ide, mert a szar kínai áruból felrakott tetőkről gyakran potyog a cserép a gyanútlan járókelők fejére. Egy páran be is perelték, mivel halálos áldozatok is előfordultak...... A börtön másik ajtaja mögött egy őr szundikál. Sajnos nem elég mélyen, mivel a háta mögött található kulcsokat nem tudjuk megszerezni - állandóan felébred. Na ide később még visszatérünk. A következő fura figura a helyi jós, aki éppen nagyon elfoglalt. Spórolja a varázsport és nem akarja ránk pazarolni. Persze hajlandó megmondani a jövőnket, de csak akkor, ha hozunk neki varázspor alapanyagot. Ez két dologból áll: reszelt sárkányfogból és szárított denevérszarból. Ha ezeket meghozzuk neki, akkor ingyé` jósol nekünk - de csak egyszer. Na nyomás tovább. A város felsőbb részein megtalálhatjuk Wadyn szobrát.



Áhá! Szóval akkor saját bevallás szerint nem a Beast-ről koppintottak, hanem a LionHeart-ról. Ügyes! Itt egy másik kocsmában is kiköthetünk (ugye egy rendes városban nem csak egy kocsma van). A csapossal érdemi beszélgetést folytathatunk, de ne törődjünk a hülyeségeivel - igenis mi vagyunk a híres kalóz. Bel-



jebb találunk egy bukmékert, aki kockázással kockáztatja saját és mások pénzét. Eldicsekszik, hogy 10-szeres nyereményt fizet. Na ez veri penge, később visszajövünk kifosztani őkelmét. Továbbhaladva egy zárt ajtó, és egy üzenet fogad minket. A helyi mágus éppen nincs itthon. Jobbra visszamenvén egy kofaasszonyba akadunk, akitől vegyünk is egy adağ banánt. Feljebb a bezárt elfet szabadítsuk ki, és tegyük zsebre. Lent a börtönben kiengedve ellopja az őr kulcsait. Ügyes kis szerkezet. A frissen lopott kulcsokkal a város nyugati részén levő toronyba tudunk bejutni, ahol is rátalálunk egy szerencsétlenül járt sárkányra. Ha kiszabadítjuk, akkor kapunk tőle egy sárkányfogat. A sárkány egyébként igazi úr, ugyanis elnézést kér azért, mert régen mosott fogat. A frissen szerzett sárkányfoggal menjünk vissza a jóshoz, aki érdekes módon a denevérszart elfelejtette. A fogat nyomjuk a kezébe, és egyből jósol is. "....dobókockákat látok, meg két számot....." Na nyomás vissza a tiltott szerencsejátékot űző figurához, fosszuk ki gyorsan. A lóvé mellé megkapjuk a cinkelt kockákat is. Időközben a mágus is megérkezett otthonába. Meglátogatva elsírja bánatát, miszerint elvesztette kedvenc scrollját. Persze ezt mi már régen megtaláltuk, tehát adjuk vissza neki. Cserébe kapunk egy gyűrűt. Igaz, hogy a varázserejét csak az erdei mágus tudja. Hát persze, hogy a varázskönyvét is szívesen visszavisszük neki. A kapott kulccsal bejutunk a labirintusba (???).

Negyedik szint - város kettő.

Aki idáig eljutott, az most fog igazából anyázni, ugyanis most jön az ugra-bugra. A pálya bizonyos részein erőteljesen megjelennek az ügyességi részek. Nehéz lesz. A város kaput teljesen szokatlanul egy őr őrzi, aki nem akar minket kiereszteni. Kissé nagy arca van. El kéne kissé márázni a duda orrát, csak sajnos neki van egy lándzsája, nekünk meg nincs fegyverünk. "...I`ll be back...." Lent találunk is egy kardot egy üllőbe döfve. Sajnos nem tudjuk kivenni belőle, mert beleszorult. Továbbhaladunk kelet felé. Egy ajtó mögött egy üstben forró olaj rotyog. Az útközben talált korsóval merítsünk belőle, majd öntsük le a kardot tartalmazó üllőt. Na mehetünk őrt szabdalni. Hát persze, csak a pofája volt nagy, a bátorsága kevésbé. Meglengetjük a kardunkat az orra előtt, mire egyből berosál. Sajnáltatja magát egy sort, meg kilenc gyereke van, meg négy felesége.... aztán félrelép. Szabad az út az erdő felé.

Hát egyelőre ennyi, a többit a következő számban.

Addig is egy rövid értékelés. A game hűen követi a nagy ősök vonalát. Főhősünk sprite-ján kívül minden grafikai elem teljesen jól lett megrajzolva. A pályák szépek, csak néhol nehezek. Pozitívum, hogy nem nő vissza minden ellenfél, és nem jönnek töméntelen mennyiségben. A zene az egyik pályán teljesen hangulatos, a másikon - pl. város - igen furára sikeredett. A hanghatások olyanok amilyenek. A fejtörők közepesen nehezek, a megtalálandó és felhasználandó tárgyaknak néha csak a fizikai elérése okoz gondot. Végül is a storyline az ami számít, és az szerintem egész jó. Ha valakinek tetszett a Beast, akkor ez is tetszeni fog.

SAKMAN



aprόHIRDETÉS

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (rózsaszín postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek.
1399 Budapest, Pf. 701/765

PGA tokozású 68881-es koprocesszor eladó 5000Ft. Valamint eladó egy WD 80MB-os winchester.
Tel.: 79/374-024 (hétvége)

Commodore Amiga 1200-es gyári csomagolásban, magyar nyelvű leírással 69.900 Ft-ért eladó!
Folk Péter
Tel.: 135-12-89

Sony CFS-DW 38LEE kétkazettás rádiómagnó gyári csomagolásban, 12 hónapos Sony garanciával, magyar nyelvű leírással eladó! (CCIR/OIRT, Mega Bass, gyorsmásolás, 4-sávos hangszínszabályzó, AUX-, és mikrofon bemenet, keverési lehetőség, nagy kimenő teljesítmény.) Kitűnően alkalmas az Amiga és egyéb sz.gép audió jelének hallgatására.
Folk Péter
Tel.: 135-12-89

Amiga 4000, FastLane Z3, 1GB harddisk, 10MB RAM eladó vagy 1200-esre, 1200-es konfigurációra cserélhető.
Tel.: (36) 321-728

A1200-es gépet vennék.
Tel.: 409-39-23, 16 óra után

Amiga 600-as sok lemezzel kompletten eladó.
Tel.: 22/326-821

Eladó sztereo hangdigitalizáló amigához + leírás + szoftverek. Irányár: 4.000Ft.
Sinka Gábor
Tel.: 99/319-029

A500, A500+ gépet vásárolnék tartozékokkal.
Tel.: 410-46-80 /Tibi/

Amiga CD³² 35 játékkal eladó vagy A1200-ra cserélhető.
Tel.: 204-27-55

A1200 progicsere lemezen és HD-n. Listát küldj.
Csernáth Zoltán · 1171 Budapest, Dalnok u. 5
Tel.: 256-17-40

A1200-at vagy A500-at keresek alapkiépítésben, esetleg bővítve. Zoli.
Tel.: 256-17-40

Eladó 2db AURA 16/12 bites profi hangdigi programokkal A1200 /A600-hoz. Ugyanitt CD³²-höz lemezek!
Tel.: 122-03-03

Eladó CD³² + 9 CD + 2 joy.
Játékos Zoltán
Tel.: 276-99-38

Amiga 1200 + kiegészítők + 4MB bővítés + 340MB HD. Ár: 100e Ft.
Tel.: (46)-361-230, Péter

A500 eladó, 1MB RAM, MPS1230 printer, TV-modulátor, egér, joy 25000Ft-ért.
Tel.: 129-14-25

Keresek TRA 1200-as turbokártyát RAM bővítés nélkül.
Preisler Zsolt · 3104 Salgótarján, Nyírfácska út 3

Széleskörű Amigás programcsere (listához: VB, lemez!)! A600 + 1.3/2.0 KickStart + tartozékok eladó! Veszek: C64 drive, Amiga - 1541 átviteli kábel.
Gazda Zoltán · 7400 Kaposvár, Kunffy u. 27

Eladó felbővített Amiga500 (68030CPU, 68882FPU), kiegészítőkkel (nyomtató, monitor, SCSI winchester stb.). Irányár: 120000Ft.
Tel.: 06-26-360-680

Vennék Amiga 1200-as gépet, lehetőleg vinyóval.
Tel.: (72) 444-355

Eladó A500, 1MB RAM, Scart csatlakozó, kb. 100 lemez + box, 2 joy, egér + pad: 25000Ft.
Jaguer Tamás · 6500 Baja, Pandúr u. 58.
Tel.: 06-79-322-443

Amiga 1200, HD-s floppyval, 425MB winchesterrel, FPU-val, 4MB FastRam-mal, monitorral és egyéb tartozékokkal eladó.
Tel.: (46) 315-132

Eladó Amiga 4000 + Apollo 4060 turbókártya /MC68060-50MHz, SCSI-II/ + CyberVision64-4MB. Amiga 1200 + Blizzard 1260 turbókártya /MC 68060-50MHz, SCSI-II/.
Tel.: 06-46-357-596

Amigások és PC-sek figyelem!

A Budatétényi Amiga és PC Klub május 4-én 9 órától 18 óráig Amiga és PC Majálist rendez. 50 géphelyet tudunk biztosítani, géphelyfoglalás a helyszínen. Várjuk az ATARI-sokat is. A rendezvény ideje alatt hardware és software vásár! Kitűnő parkolási lehetőség. Büfé lesz. A rendezvényt a GURU is támogatja, sőt az érdeklődőket jelenlétével is megtiszteli.
Belépő: 50Ft Géphely 200Ft/nap
(monitorbérlés nincs)

Cím: Budafok - Tétény Művelődési Központ
Budapest XXII. Nagytétényi út 35.

Ernie of ORION DESIGN

SHAREWARE

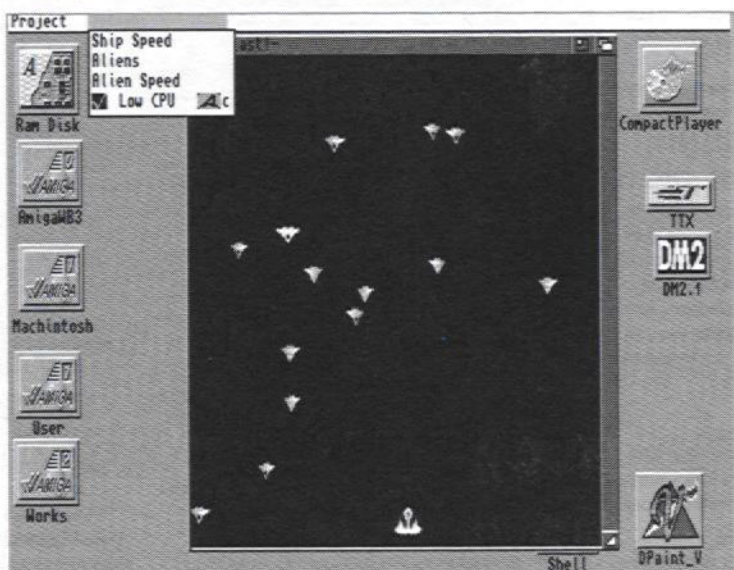
Blast! V1.0

A lövöldözős játékstílus az Amiga egyik nagy erőssége, a legutolsó nagy dobás a D. Hero volt, azóta csak a Galaga újabb verziói jelentenek némi felüdülést a stílus szerelmeseinek. Ez utóbbi játék (Galaga) körül idén gyanúsan nagy a csend, hisz az utolsó verzióója V2.6 már lassan féléves. Mi lesz fiúk?

Addig is itt a Blast! Ez egy ún. WB-s játék, ami a fajtájából az első alkotás WB. -n.

A játéknak több előnye is van, a legfőbb, hogy igen pici (19k!) és bármikor (rendszer alatt) játszható. Hasonlatossága a többi Galaga típusú játékhoz szembeötlő, itt is az a cél, hogy a fentről hullámokban támadó ellenfeleket megsemmisítsük.

A saját űrhajónk és az ellenséges űrhajók is 3D-s (raytrace) alkotások, mozgásuk és animációjuk igen finom, sajnos csak egyféle űrhajókat láthatunk.



A programnak zenéje, illetve hangja nincs, ezért is ilyen kis méretű.

Kezdés előtt számtalan opciót állíthatunk be a felső menük segítségével.

Ship Speed: Fast, Normal, Slow

Aliens: Az ellenségek száma a játéktéren

Alien Speed: Lassú, gyors.

LowCpu: Processzor típusa (maximum frame rate)

Ezenkívül szabadon állítható az ablak mérete (LowCpu).

A soha véget nem érő játékot négy élettel kezdjük, űrhajónkat pedig joystick -kal irányíthatjuk.

Remélhetőleg ezt csak bemelegítésnek szánta a további kibővített verziók előtt:

Colin Hannah
48 James St. Helensburgh
Scotland G84 8XG

Twinz

A Twinz egy jól ismert táblásjáték, az ún. párkeresős stílus (Match up pairs) egyik Amigás változata.

A játékot Amosban írták és a maga kategóriájában szerintem igen kiváló, végig jellemző az előre átgondolt és precízen megalkotott szabályok mellett a profi kivitelezés. A nem regisztrált verzióban csak két "set" azaz tábla követi egymást, valamint két bonus pálya található benne.

Opciók:

Tile set – (válaszható képek): People, faces, animals, numbers, food, aliens, space, electrical stb.

Level – (nehézségi szint): difficult, medium, namby pamby.



A játék a nehézségi szinttől függően meghatározott időn belül zajlik. Az alapidő ugyan nagyon kevésnek tűnik, de minden egyes megtalált párért plusz időt kapunk (4 second). Ha ügyesek voltunk és sikerült megtalálnunk az összes ábrapárt, átjutunk a második táblára.

Az időnk itt épp annyi, mint amennyit az előző szintről áthoztunk, vagyis nagyon-nagyon kevés (sietni kell). A második pályát nem csak az időhiány nehezíti, hanem olyan ábrákat kell megjegyezni amiket az ember könnyen elfelejt, eltéveszt. Ilyenek pl. a színjelölésű el-

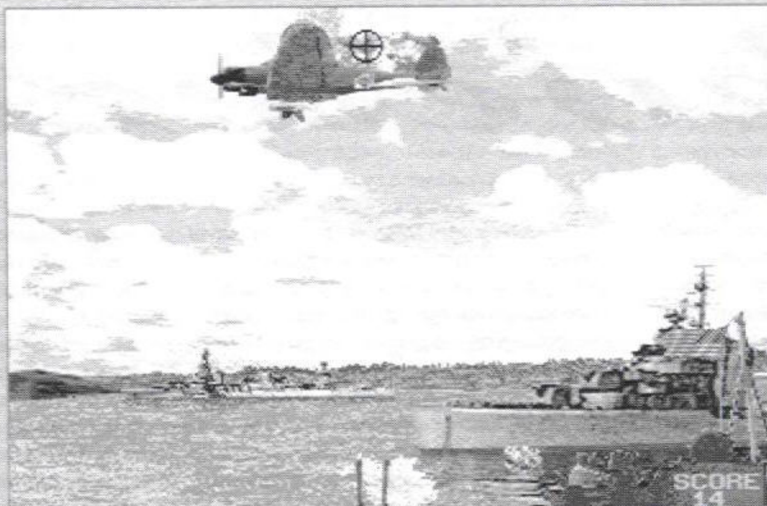


lenállások, és az árnyalatnyi színeltérésű korongot stb. Viszonylag nehéz de jó játék. (A500, 1 MB RAM, 1 lemez)

A regisztrált verzió 10 szintet, sok scannelt képet és 100k digihang mellett 3 zenét is tartalmaz.

mush@sneech.demon.co.uk

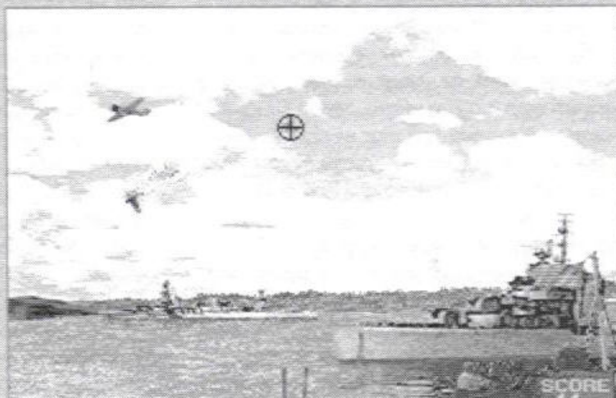
Midway (PomPom)



Mint ismeretes, 1942 júniusában az USA flottája a Midway szigeteknél vívott csatában legyőzte a japán tengeri haderőt, és ezzel megállította a japánok további terjeszkedését. Ennek a fordulópontot jelentő győzelemnek állít "emléket" ez a játék.

A program egy totál lövöldözős játék, amiben meg kell védeni a támaszpontunkat, hajóinkat a hullámokban támadó japán repülők ellen. Nekünk a kétcsövű légvédelmi gépágyút kell irányítanunk, ami folyamatosan lő (autofire).

A megjelenő ellenséges repülők leszedése elég nehéz feladat, mert fegyverünket csak joy-jal irányíthatjuk s így a célkereszt mozgatása kissé nehézkes, szögletes. A harc természetesen csak pontszámra megy, illetve attól függően ér véget, hogy mennyi repülőt engedtünk el a légtérből.



Jól néznek ki a pamacsok (PomPom) amiket a gépfegyverünk robbanó töltete hagy maga után az égen, de a lezuhanó gépek hangja is igen élethűre sikerült.

A játék hangulata jó, de nem igazán szép. A programnak csak A500 verziója létezik (32 színű), mérete 1 lemez (no HD).

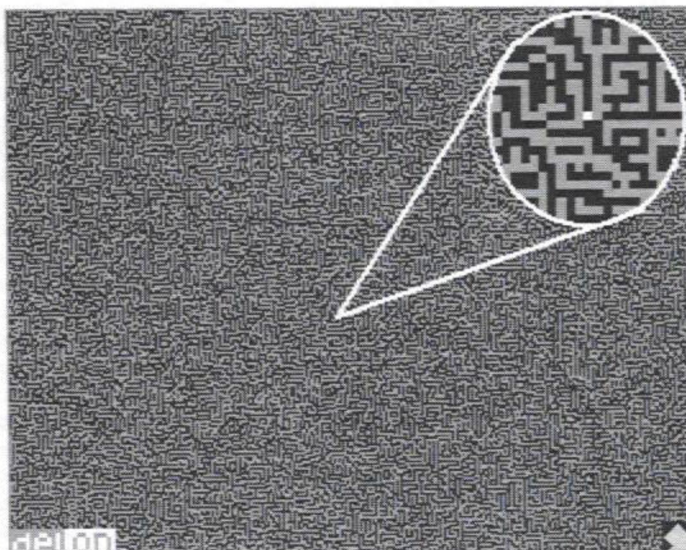
A szerző a jól ismert God Bless America (Isten áldja Amerikát) mondattal ajánlja figyelmünkbe játékát.

Donovan L. Reeve
4800. So. 84th st.
Lincoln, NE 68516
USA.

GetOut!

No csak, úgy látszik itthon is akadnak emberek akik a joy rángatás helyett az alkotó tevékenységet választják. Itt a második magyar játék.

A játékot Captain Powder of Delon Dizayn-tól kaptuk, ő(ket) az eddigi demos múlt után elérte a menetrendszerinti játékgyártási láz. Ez a játék az első alkotásuk, s mint írják, egy órai "megfeszített" munkával hozták napvilágra.



A program egy labirintusjáték, csak egy "kicsit" más, mint a többi. (A kicsit más jelzőt azért kapta, mert első ránézésre eltátja az ember a száját.) A labirintus felépítése 1×1 pixeles, s a joy. segítségével irányított pont (azaz mi) ugyan csak 1×1 pixles.

A játék kezdetekor a bal felső sarokban látjuk kis pontunkat, nekünk az a feladatunk, hogy a jobb alsó sarokban látható nyíl-kapuhoz valahogy eljussunk. A játék nagyon jól erősíti a gyenge idegrendszereket, emellett a hangya a labirintusban érzetet táplálja az emberben. A feladat első ránézésre tényleg igen nehéznek tűnik, ámbár Sakman barátom kiragadván a joy-t a kezemből 4-5 perc alatt végigszáguldott a táblán.

A programot normál A500-ason és 1200-esen is tesztelték, totál mérete 20k, ebből a zene (teccike.mod) mérete 13k, hogy a maradék 7k mit tesz ki azt nem tudom, de azt igen, hogy ez egy igen klassz, eredeti játék. Nekem tetszik.

Megnyugtatásul közölték, hogy sokkal színvonalasabb játékok is készülnek majd. Pillanatnyilag kettő vagy három PD-Shareware játék is várható a csapattól.

– "Most félre a szerénységgel, szerintem jók lesznek." (Powder)

Végezetül egy "rossz" hír: lesz GetOut 2! Remélem ez nem Hires-Laced, netán Multiscan változat lesz.

Kíváncsian várjuk!

Captain Powder / Delon. Dizayn

FIGYELEM!

Itt az ideje, hogy téged is megismerjen a világ! Ezért arra kérünk, küldjél sajátkészítésű, PD, vagy SW játékot, a rovat számára. Lehetőleg mellékelj hozzá nagyon rövid ismertetőt. Ezenkívül írd meg, hogy nevedet, címedet leközölhetjük-e. A lemezt természetesen visszaküldjük.
GURU • 1399 Bp., Pf. 701/765.

Angler

Levelezés

Telnek múlnak a napok, aztán egyszer csak az emberre rátör a levrov írási kényszer, ami normális esetben úgy nem egészen egy perc alatt el is múlik. Természetesen most sincs ez másképp, de azért mégiscsak csinálok nektek valamit, pedig kint olyan szépen süt a nap, hogy az embert csak úgy hívogatja valamelyik jó kis söröző belseje. Sajnos azonban mint tudjuk, az élet nem szinültig sörrel teletöltött kriglik halmazából, hanem fölöslegesen megírt és a szerkesztőségbe elküldött levelek kupacaiból is áll, legalábbis ami az én esetemet illeti. Ez van. Szokták is mondani, hogy mindenkinek megvan a maga keresztje, kinek ez, kinek az. No persze az enyém nem is olyan vészes, hiszen ha jól emlékszem (túl régen volt már és nem emlékezhetek mindenre) valami Krisztus nevű pacák szó szerint is hordozott valami keresztet a hátán, amibe aztán jól bele is halt. Mindig mondom, hogy nem egészséges az embernek túlhajtani meg túlerőltetni magát. Igaz ugyan, hogy nevezett egyén feléledt (legalábbis mostanában így húsvét előtt többen mondogatják a tévében), de ha lehet választani, akkor már mégis inkább a levélkupac. Az szódával, akarom mondani hideg sörrel még úgy ahogy elmegy. Na mindegy, lássuk mi az a rengeteg fontosság ami miatt képesek voltatok levelet írni ahelyett, hogy valami értelmeset csináltatok volna.

Téma hegyek

Mivel fogalmam sincs, hogy kultúráltan kedvesnek vagy tiszteltnek szólítsalak meg, utólagos engedelmeddel úgy kezdem: Szia Brazil! *(Nagyon jó. Sokkal jobb, mintha a Csá Köcsög! megszólítás, igaz ugyan, hogy akkor elolvasás nélkül kidobnám a kukába és nem lenne vele meló. Brazil)* Elhatároztam, hogy nem követek mást például abban, hogy sorszámozva felosztom a levél tartalmát, de szerintem most mégis az lesz a legjobb, hisz mondanivalóim nem annyira összefüggőek. *(Nem tesz semmit. A sokadik sör után én is így vagyok vele. – Brazil)* Téma1: Amiga Rulez! Még nem nyomoztam ki mit jelent a rulez szó, de olyan jól hangzik. Képzeld, van egy kis 286-os PC-m. Ha tegyük fel Pentiumom lenne 24 MB RAM-mal, SVGA monitorral, hangkártyával, CD-ROM-mal, 850-es HDD-vel, akkor is előfordulna olyan mint például az ha betöltesz egy játékot: piiii... (csipogás) kiment a 66.22-es for in bim ezért vegye meg a 220.21-es BRUM-ot, hogy elinduljon a liben tage vezérlőn! És ilyenkor nyögünk fel: mi az anyja baja van ennek a kis patkánynak? Vagy: piiii... (csipogás) A program elindításához vegye meg a Windows 98-at. Vagy: piiii... (csipogás) A Halál A Köbön nevű vírus elfertőzte a 65 ezer lepedőért vett vinyót úgyhogy dobhatod ki a picsba azt a szrt. Stb, stb, stb. Úgy döntöttem a bővítés helyett inkább veszek egy Amigát, több okból is.

A döntés nem rossz, de azért ne legyél teljesen igazságtalan szegény PC-vel szemben. Igaz ugyan, hogy nincs rá egy normális oprendszer ami egy átlagos gépen is elfutna, igaz ugyan, hogy annyi nyűgje van a legtöbb programnak, hogy az ember sokszor inkább papírt és ceruzát használna legszívesebben, és igaz ugyan, hogy annyi inkompatibilitás nincs a világon mint ezeken a jó kis kompatibilis PC-ken, de azért mégiscsak valahogy el lehet viselni és még használni is lehet. Aránylag jól is, feltéve ha valahogy megszokod a nyűgjeit. Egyébként pedig az Amigák körül sincs minden rendben. Például az én jó öreg A500Plus-omon egyik dúm klón sem futna igazán jól, mert lassú is meg keveset is tud az AGA gépekhez képest. Aztán nem is beszélve arról, hogy a belső drive-om tönkrement a sok Amigás Help lemez másolgatása közben, és rohadt sokba kerül hozzá egy új. Továbbá pedig a legtöbb új játéknak AGA kell, így aztán egyre kevésbé lehet rajta gémelni (ez persze szerencsére nem igaz), bővíteni nem lehet, újra meg nincs pénzem. No persze lehet PC-n is játszani (ha van az embernek megfelelő gépe hozzá, nekem egyre inkább nincs), de nem ugyanaz a feeling. Legalábbis nekem nem. Ámde nézzük csak az okokat!

Ok1: Szerintem az Amicsi egy jó kis gép jó játékokkal, melyekre nem fogják rá, hogy multimédiás. Szerintem ez egy igazi fiatalos gép és még tán nem kell tartanunk a selejtezéstől. Vegyül példának a C64-et. Arról is már csak a töri könyvben olvashatunk és mégis a legtöbben megőrizték. *(És a legtöbben még a mai napig is úgy tartják, hogy a technikai különbségek ellenére is sokkal jobb játékok voltak rá mint manapság a PC-kre. – Brazil)* Ok2: Az a véleményem, aki Amigás az azzal, hogy megvette a gépét, bekerült egy társadalomba, melyet nem lehet olyan egyszerűen megfogalmazni. Tapasztalataim szerint a PC-sek nem tartanak annyira össze. Itt kell megemlíteni az Amiga táborokat, a clubokat, az összetartozást jelképező szólásokat (Amiga Rulez Always!, Az Amiga Él!, Világ Amigásai Egyesüljetek!). Ok3: PC-n alig akad mondjuk egy jó kis ritmusos dal, jaj mit is írok, hisz ahhoz meg kell venni a 23.000 forintos Sound Blasztit. Ok4: Na innentől már nem tudom szavakba önteni, inkább próbáld átérezni milyen az ha otthon játszol, vagy a szomszéd gépén, mindig felvillan a szemed előtt egy logo: Amiga. Na azért nem rossz egy Pentium se, sőt egész jó, de az majd később jöjjön szóba. A leírtak alapján nem kell azt hinned, hogy én valami nagy misztérikus világban élek, de szerintem amiket az előbb írtam azok mind találóak és igazak.

Szó, szó, van bennük valami. Leginkább talán a másodikként felsorolt ok az, ami miatt az amigás emberkék még mindig szeretik a gépüket és nem is nagyon szándékozzák elhagyni, legalábbis teljesen nem. Valahogy az összetartás és a barátság igencsak eltűnt a környékről, pedig anélkül nem megy. Nem szeretem azokat az embereket (?) akik arra kurva büszkék, hogy nekik akárhány megahertzes pentiumuk és ezer megabájtos ramjuk meg mittudoménmilyen hangkártyájuk meg mindenféléjük van. Csak eszük nincs. Hagyjuk, csak felidegesítem magam. Szerencsére szépszámmal akadnak még mindig normális, intelligens és értékes emberek, csak azokat nehezebb megtalálni a sok üvöltöző barom között.

Téma2: Computer Karácsony. (...) *(Bocsánat, de a téma túlaktualitása miatt ezt most kiolloztam, néhány hónap múlva ha el nem felejtem visszatérhetünk rá. – Brazil)* Téma3: Kérdések, egyebek. Ilyeneket olvastam az Amiga GURU Doom klónos számában, hogy támogatja meg elfogadja a mittudomén milyen grafikus kártyákat meg egyebeket. Ezek szerint ahhoz a játékhoz szükséges az a bigyó? Bocs ha hülyeséget kérdezek, dehát ez van, valahonnan ezt is meg kell tudnom. És ha már itt tartunk, beszélhetnél nekem az ilyenfajta bővítésekről (remélem most nem írtam nagy hülyeséget). Figyuzzál, marhára szeretem az amigás demokat, ezért leírhatnád hol juthatnék hozzájuk. Egyedül a Mad Elks van meg, de az rohadtul baromira tetszik.

Naszóval sorjában. Olvasd el figyelmesen még egyszer: "támogatja meg elfogadja a mittudomén milyen grafikus kártyákat", vagyis nem kell neki, hanem lehet vele használni és akkor szebb meg jobb meg ilyesmi. Nagy különbség. A mindenféle amigás hardver-kiegészítőkről pedig nem fogok neked írni semmi, egyrészt mert mostanában nem vagyok úgymond különösebben képben, másrészt pedig nem akarom elvenni az olyan fanatikusok megélhetését itt a GURU-n belül mint pl. a Joco úr. Különben is, mint az tudjuk, a levrov nem információközlés hanem helykitöltés miatt van az újságban, meg azért mert másutt is van és ide is kell. Demokhoz pedig a következőképpen juthatsz. 1. Írsz egy levelet a demológia aktuális elkövetőjének. 2. Feladsz egy apróhirdetést, hogy demokat szeretnél cserélni. 3. Megveszed az AmiNet CD-ket amin több száz mega demo is van. 4. Akárhogy másképp.

Téma4: Most megpróbálok úgy írni pár sort ahogy némelyikük nektek ír: Hi Brazil. Fogalmam sincs mit írjak azt se tudom méééér írok, hű hív a papi vacsizni, á cső visszajöttem mit írjak? Várjá a szomszéd most rimánkodik egy kis kölcsön sóért... Hogy lehet ennyi marhaságot összehordani? Azért ez a lev. sem egy Mozart IV. szimfónia.

Hát igen. Van néhány egészen érdekes levél is, ezeket mintegy esettanulmányként szoktam leközölni, mellesleg pedig van olyan is akit ez szórakoztat. Sokkal jobban szeretem az olyan leveleket, amik úgy kez-

dődnek, hogy megrendelem tőletek ezt meg azt, nem mintha abból nekem valami hasznom származna, de legalább azokkal a levelekkel nekem nem kell foglalkozni. Meg legalább akkor van miből kifizetni a sztárgázsimat amit a levrovért kapok.

Téma5: Kérés, zárás. Mivel küldtem egy válaszborítékot is, remélem használatba is veszed és küldesz nekem egy kis válaszlevelet. A levrov-ban nincs annyi hely a válaszra. Persze én nem vagyok a te pici kutyuli-mutyulid úgyhogy nem eszem meg a füled ha ott válaszolsz. De akkor javítsd ki a helyesírási hibákat oxi? Lehet, hogy még akartam valamit írni, de nem jut az eszembe, és különben is már éjjel 12:25 van és magányosan nyomkodom az írógép gombjait az amúgy csöndes szobában. Ezen okok és kifogások miatt "ha esetleg azt hinnéd, hogy még tartanak soraim akkor ki kell, hogy ábrándítsalak hisz közeleg a vég. Egészen pontosan itt."

Balog Gábor, Budapest

Mint látod, volt hely a levrovban is a válaszra. Igaz, ha nem éppen elsőnek ragadom ki a leveledet akkor nem fért volna be, így azonban szépen csendben be is telt vele a levrov jóval több mint a fele, de sebaj. A hátralévő részben legfeljebb majd csak egy-két mondatot emelek ki a levelekből. A fülemet pedig a kutyám sem harapja már le. Nem mintha jól nevelt lenne, sőt. Csakhát amióta elérte a 35 kilót és a súly nagyrészt izomból van, azóta nem nagyon merek vele birkózni...

Kis tévedés

Dear Brazil! (...) feléd valaki (v. valakik) nagyon bizonygatja, hogy ti amigások vagytok, szívvel-lélekkel, stb. Felém ebből senki sem érez semmit. Érdekelne, hogy mekkorára kellene csökkenteni az Amiga GURU-t ahhoz, hogy a PC GURU-hoz hasonlóan könyvszerűen fűzve jelenjen meg. Én 100%-ig biztos vagyok benne, hogy a PC GURU bevételéből kompenzálni tudnátok az Amiga GURU költségeinek jelentős hányadát. Egyébként szerintem emeljétek a PC GURU árát, az így kapott többletet pedig fektessétek az Amiga GURU-ba. Akinek manapság PC-je van, úgyis van pénze, ez a lépés pedig részetekről is bizonyítaná hovatartozási szándékotokat, az újság meg ismét normális méretű lehetne. (...)

Gáspár Márton, Eger

Nos, ha az nem eléggé meggyőző dolog, hogy még mindig van Amiga GURU, akkor már nem is igazán tudok mit mondani. Más újságokban az Amigát már szinte teljesen leírták, mi pedig még mindig egy egész újságot szentelünk neki, jóllehet összement kissé, de van. Ameddig a teljes méretében jelent meg, addig a PC GURU tartotta el részben, pontosan úgy ahogy azt te is jól kigondoltad. Csakhát tudod, a GURU mint olyan egy üzleti vállalkozás, ami addig működik amíg nyereséget tud termelni. Ha nem lenne világos, akkor most figyelj, segítek megérteni. Ha nincs megfelelő nyereség, akkor nincs miből fizetni a nyomdát, a cikkírókat, a telefont, a villanyt az akármit. Ha a GURU mint cég nem fizeti ki az előbb felsoroltakat valamint ezen kívül még ezernyi adót és sarcot, akkor szépen jönnek a gonosz bácsik és jól seggberúgnak minket. Ergo lehet lehúzni a redőnyt, lehet szépen másik munkát keresni, stb. Akkor aztán ti sem olvasnátok tovább a GURU-t, megszűnne az utolsó amigás lap is Magyarországon. Tévedés azt hinnetek, hogy a GURU üres óráinkban hobbiból készül és az eszméletlenül sok pénzünket már nem tudjuk mire költeni csak újságkiadásra. Tévedés továbbá azt gondolni, hogy ha mi amigásnak valljuk magunkat, akkor minden eszközt felhasználva és mindenáron el kell érnünk, hogy a kedvenc újságunk a régi formájában maradjon fenn továbbra is, és a PC-vel rendelkezőket addig tudjuk kizsákmányolni amíg nem szégyelljük. Tévedés minket összekeverni a fanatikusokkal. El kell fogadni azt ami van, vagyis ma Magyarországon ennyire futja egy amigás újságnak. És lehet, hogy nem szép pont tőlem, de azt kell mondjam, hogy még ennek is örülhettek. Ugyanis az a nagy harci helyzet, hogy az Amiga GURU szinte több nyereséget termelne akkor ha megszűnne, mint a jelenlegi állapotában. Nos, ha ezek után is azt mondjátok ránk, hogy nem viseljük szívünkön az Amiga sorsát és csak a pofánkat tépjük amigás voltunkat bizonygatva mert az nekünk milyen nagyon jól áll, akkor már csak a karomat tudom széttárni...

Miért jó a kis GURU

Hello GURU Team! Hát izé, azé egy picikét, hangyányit, hogy is mondjam meglepődtem amikor az izé Zsebb GURU-t megláttam. Először nem értettem a dolgot, majd az intró átolvasása után rádöbbentem, hogy milyen praktikus. Megpróbálom pontokba szedni az előnyeit. 1. Kis helyen elfér. 2. Mivel előfizető vagyok, feltűnt ez a kis helyes boríték ami persze nektek előny. 3. Bocs az atarisoknak amit most mondok (írok), de az én szemszögemből mint megrögzött amigás az Atari oldalak kiesését inkább előnynek tartom mint hátránynak. 4. Azaz a negyedik pont. A Zseb GURU is GURU. Akinek kicsi a betű az vegyen szemüveget, kontaktlencsét vagy amit akar. Különben a GURU nagyon szuper. Értitek, jobb mint szódával. (...)

Jóth László, Petőfibánya

Hát tessék, itt egy levél amiben szépen le van írva néhány előnye az összement GURU-nak. Mondjuk az Atari oldalak kiesése nem biztos, hogy egyértelműen előny, mindenesetre az újság homogénebb lett és "minden zavaró körülménytől mentes". Erről ennyit, egyéb hozzáfűznivalóm nincs, csak gondoltam berakok egy ilyen levelet is (ha hiszitek, ha nem véletlenül pont ez akadt a kezem ügyébe!). Talán csak annyit mondanék, lehet, hogy szóda nem kell a GURU-hoz, de sörrel tutira jobb.

Assembly még még még

Hello Brazil! Kicsit elkéstem ugyan a kérdőívvel, s már valószínűleg nem kerül bele az összesítésbe, de sebaj, legfeljebb megnézitek a véleményemet és utána kidobjátok a lapot (vagy a taccsot). Az a teljes igazság, hogy nincs is Amigám, még mindig fanatikus C64 hívő vagyok, de mivel hamarosan magamévá kívánok tenni egy Amigát is *(Hmm. Hát nem is tudom... – Brazil)* gondoltam kitöltöm ezt az egyébként minden részletre kiterjedő és korrekt kérdőívet. Úgy '93 tájékán, mikor megjelentek az első papír GURU-k, hű olvasótok voltam, de mivel lassan kezdtetek elPCsedni, felhagytam a GURU-k olvasásával. Mióta benyomtátok ezt a 100% PC free stílust, újra veszem az újságotokat és egyre jobban meg vagyok elégedve vele! Az interjúk nagyon feldobják a hangulatát (bár a legutóbb ezt a Tsunamit szívesen megtapostam volna), s a megújult assembly rovat is nagyon kedvemre való, sokkal értelmesebb dolgokról van szó mint régebben (má' sorry az előző rovatvezetőnek).

Lehet, hogy sokaknak jobban tetszik ez az assembly, de azért ne felejtsük el, hogy az Amigánál és ma már úgy általában is nem célszerű a hardvert direktben megcélozni. Legalábbis nem mindig. Ezzel nem azt akarom mondani, hogy egy demot vagy egy játékot feltétlenül a rendszer rutinjaival kell megírni (nem is lehet), de nagyon sok mindenre egészen egyszerűen kell használni ezeket, különben sok esetben kellemetlen inkompatibilitási problémákkal örvendezteti meg a gép az embert. Dehát kinek a pap, kinek a paplan.

Még egy oldalt igazán szánhatnátok erre a rovatra, mert ez szerintem több embert érdekelne, mint az, hogy milyen feladatok voltak valamelyik okoskáknak rendezett számtechversenyen... Ki nem állhatom az elméleti programozást. *(Pedig valóban szükség van rá. Csak nem kell túlzásba vinni. – Brazil)* Indíthatnátok egy olyan rovatot, ami az Amigára történő játékfejlesztéssel foglalkozna, kezdve a tervezési fázissal, majd a tényleges kódoláson keresztül eljutni a forgalmazás lehetőségeihez, stb. Felsorolnátok néhány tippet és trükköt, amire érdemes ügyelnie a fejlesztőknek, vagy, hogy milyen nyelveken érdemes hozzákezdeni. (...)

Gergely Viktor, Szikszó

Nos, ebben az utolsó bekezdésben felvetett ötlet nem rossz, sőt. Mellesleg pedig az utóbbi időben érkező levelek alapján lehet érezni, hogy erre a témára az olvasóközönség nagy része vevő lenne. Ez egyelőre a saját véleményem, de úgy hiszem a kérdőívek feldolgozása után ez egyértelműen kiderül. Most már csak az a kérdés, ki is írna ilyenekről. Mert az egy dolog, hogy a jelenlegi assembly rovatvezető mondjuk elvállal még egy oldalt, de a fent említett ötlet ennél sokkal összetettebb dolgot rejt. Szerintem az ideális az lenne, ha fejlesztőket kérdeznénk meg, ők írnák le tapasztalataikat. Egy vagy két oldalra talán még kaphatók lennének is, többre nem túl valószínű, hiszen ők programot írnak és nem újságot... Majd meglátjuk.

Egyelőre azonban ma ezen a két oldalon már nem nagyon látunk meg semmit, hiszen itt a vége, fuss el véle, pontosabban ahogy ez egy zseb GURU-hoz illik: véget ért a móka mára, zárul Brazil mókatára, stb., stb, hiszen ezt már mindenki tudja kívülről. Na pá, majd jövő hónapban folytatjuk.

Brazil

A CeBIT'96

Mivel gondolom mindenki a tényekre kíváncsi, ezért az lenne a célszerű, ha sorban érinteném az Amigás kiállítókat és az ott látott fejlesztéseket és jövőbeni elgondolásokat.

AMIGA TECHNOLOGIES: Az Amiga Technologies hatalmas méretű standon együtt volt az ESCOM-mal, két szintes standjukon minden volt ami szem-szájnak ingere és az agyat alaposan beindítja. Nekünk is sok kérdésünk volt, de erről majd később! Ki voltak állítva az újra gyártott 1200, 4000 gépek, csak a tömeg volt akkora, hogy ezekhez alig lehetett hozzáférni. Valamint itt debütált az ÚJ AMIGA(!!) az Amiga WALKER, amely teljesen új koncepció. Kérdéseimre elmondta a gép előtt álló mandró, hogy a gép moduláris felépítésű és nagyon jól bővíthető, de ez csak egy prototípus és még sokat akarnak rajra változtatni.

Technikai adatok:
- 60EC030/40 Mhz CPU
- HDD
- HD FDD
- 4x CD-ROM
- 5 MB Ram (1MB Chip, 4 MB Fast)

Amikor ezt meghallottam meghűlt bennem a vér és mondtam, hogy ez nagyon kevés. Azt mondták, ez még változni fog. Remélem a Chip Ram majd bővíthető lesz akár 8Mb-ig.

- Alaplapon bővíthető 2MB Chip és 128MB Fast Ram-ig
- CPU sin
- Daughterboard sin (ez azt takarja, hogy a felhasználó olyan daughter boardot tesz bele ami neki jó, ha akarja akkor nem tesz bele, ha pedig bővíteni akar akkor Zorro III, vagy PCI áll egyelőre rendelkezésére, természetesen a daughterboardok tetején van egy másik daughterboard sin, így több daughterboard is rakható a gépbe).
- Futurisztikus design (lásd kép). Ijedtségre semmi ok, mert a gép a daughterboardokon keresztül akár big tower nagyságig pakolható fel.

- Az ára ennek a confignak kb. 1500 DM, de bármilyen configot szállítanak majd.

Bemutatták a 15" és a 17" monitorokat is, melyek multisyncek és az áruk is aránylag alacsony.

- 1438S 14" 599DM
- 1538S 15" 699DM
- 1738S 17" 1599DM

ELECTRONIC DESIGN: Bemutatta a GenLockokat és az új nonlineáris vágórendszerét, amelynek a neve CAVIN. Két videomangó és egy Amiga 4000-es fantasztikusan jó felhasználói környezetében lehet megvágni az anyagokat. Real Time digitalizálja a videokról a képkockákat és 3 síkon szerkeszthetjük az írandó anyagot minőségromlás nélkül. Az anyagba belevághatunk akár animációt is. - Ára kb. 1800 DM

VILLAGE TRONIC: sem hagy foltot a becsületén. Elkészítették a 2000-be való 68060/50 Mhz kártyájukat és valószínűleg fognak fejleszteni 4000-be és 1200-be is. Szintén bemutatásra került a Cobra 1200 Turbo kártya, amely 68030/50Mhz-es. 4db Amiga 4000 tower volt hálózatba kötve az Ariadne ethernet kártyájukkal és természetesen minden gép rajta volt az Inertneten.

SCALA: a Scala standon ugyan a Scala MM100 Pc-s verziója debütált, de nekünk amigásoknak elmondták, hogy addig nem tudják fejleszteni a scalat amíg az AMIGA TECHNOLOGIES nem fejleszti tovább a Chip Set-et, mert a MM300 és az Infochannel500 teljesen kihasználja azt. Ha belegondolunk és láttuk már ezeket a programokat működni akkor tudjuk, hogy sajnos így van.

Összefoglalva: A CeBIT'96 nagy előrelépés az Amiga történetében, hiszen 2 éven keresztül nem volt Amiga a CeBIT-en, és most új géppel debütált. Mindenki fejleszt és óriási jövőt látnak az Amigában, s főleg PPC Amigában, de természetesen ez jogos. Sajnáltam, hogy PHASE5 nem állított ki, de biztosan volt valami fontosabb dolguk. Mint az köztudott ők fejlesztik a PPC processzorra az Operációs Rendszert. (Bár egyesek szerint csak átírják, de szerintem az sem egy egyszerű munka.)

EMBEREK,
AZ AMIGA NEM VESZETT EL!

Én magam sajnálom, hogy a Guru mérete így összezsugorodott, de ez annak köszönhető, hogy nem veszitek meg. Ha azért nem veszed meg mert nem tetszik amiről írnak, akkor vegyél egy tollat meg papírt és írd meg miről szeretnél információt kapni, ezzel segítsd az újság készítőinek munkáját, vagy ha nincs tollad ülj le a terminál elé és írj E-mailt a Guru címére! Amúgy az Amiga Technologies is ugyanezt mondta, ha az amigások nem vásárolnak és nem segítenek új felhasználókat szerezni akik majd gépet vesznek, akkor nem lesz pénz a fejlesztésre és akkor mi Amigások öljük meg a saját kedvenc gépünket, mert ők akarnak, de kell egy bázis!

LoY/Crimson Jihad
loy@goliat.eik.bme.hu

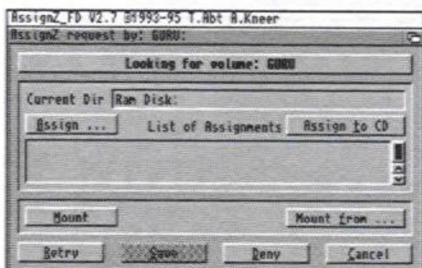
PD ZÓNA

AssignZ V2.7

Egy assign-manager

Az assign-ok kezelése sok esetben problematikus a felhasználók számára, annak ellenére, hogy rendkívül nagy rugalmasságot biztosítanak a programok futási környezetének kialakítására. Ennek megfelelően több segédprogram is támogatja az assign-ok kezelését.

A *„Please insert volume xxx in any drive"* requester helyett a program képernyője jelenik meg és lehetőség van a hivatkozott szimbolikus névhez könyvtárat rendelni, a kért egységet mount-olni, vagy egyszerűen elutasítani a kérést.



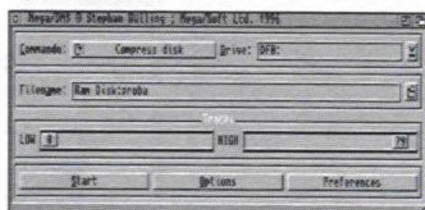
A program ún. cripled shareware, azaz a nem regisztrált változat korlátozást tartalmaz: nincs lehetőség a konfigurációs file mentésére, de ASCII editorral elvégezhetők a szükséges beállítások.

MegaDMS V1.05

Grafikus felület

A DMS mostanra szinte kizárólagos teljes lemezes tömörítő-programmá vált, a korábban létező társai gyakorlatilag a feledés homályába merültek. Mivel a program a mai napig csak parancssoros, széles lehetőséget biztosít a programozóknak a grafikus felületek készítése, ill. a más programokba történő integrálás terén.

A MegaDMS egy MUI alapú grafikus felület, mely szinten minden DMS funkciót lehetővé tesz (1.11-es verzióig mindet), továbbá néhány kényelmi szolgáltatást is nyújt, pl. file-törlés. A programhoz csak német nyelvű AmigaGuide formátumú dokumentáció tartozik, de a program már a locale.library használata miatt angol nyelvű is lehet.



A program shareware, regisztrációs díja $20, vagy 10 DM. A regisztrálatlan változat korlátozás nélkül működik csak az összeg elküldésére figyelmeztet több alkalommal is.

WBStartup+ V2.7

Programindítás másképp

A Workbench betöltésekor automatikusan indítandó programok tárolására a SYS:WBStartup könyvtár szolgál. Azonban a programok managelése csak a programok mozgatásával történhet (vagy benne van a WBStartup-ban, vagy nincs benne).

A WBStartup+ segítségével egyszerűbb módon, mindössze egy kapcsoló állításával szabályozható, hogy futtatásra kerüljön-e a program vagy nem. Sőt, ezenkívül az elindításra kerülő programok prioritása is állítható. Lehetőség még van interaktív módon történő rendszerindításra is: a Ctrl, Shift, Alt billentyűk lenyomásával elérhető, hogy akár minden program indítása előtt a felhasználó engedélyét kérje.

A program post cardware, azaz a szerző csak a felhasználó lakóhelyét, ill. országát ábrázoló képeslapot szeretne kapni. A program használatához OS2.0+, a preferences program használatához OS3.0 szükséges.

WBS 1.2

Ugyanaz másképpen

A WBStartup célja szintén a Workbench-csel együtt indításra kerülő programok managelése. A névhasonlóság ellenére más szerző programja, mint a WBS+, bár a szerző nem titkolja, hogy jelenleg csak a WBS+-szal használható a program, mivel a Start funkciót még nem valósította meg.

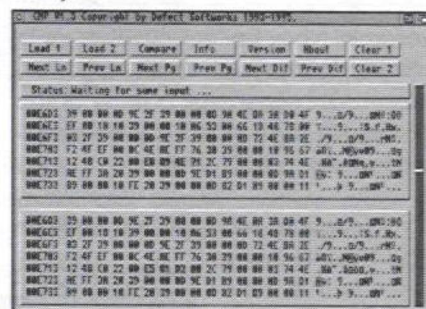
A WBS+ számára nem szimpatikus preferences programja helyett írt egy másikat, amely lehetőséget biztosít az egyes programok ToolType-jainak szerkesztésére is. E program jelenleg az ikonnal nem rendelkező programokat nem képes kezelni.

A program freeware és a teljes C nyelvű forráskóddal együtt kerül terjesztésre.

CMP V1.5

Bináris összehasonlítás

Néha szükség van két látszólag azonos file összehasonlítására, hogy eldönthető legyen, hogy tényleg azonosak-e, vagy ha nem, akkor mi a különbség közöttük. A legtöbb C fordító tartalmaz szöveges file-okra hasonló segédprogramot (diff), de bináris file-okra nem mindegyik fordítóé használható (pl. a SAS/C diff-je nem).



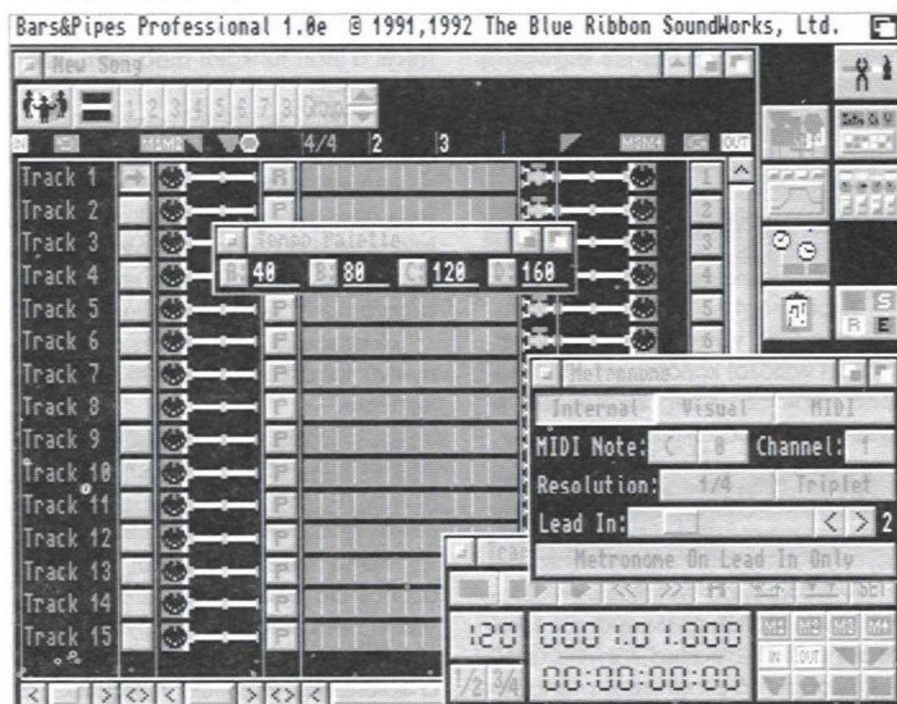
A CMP segítségével grafikus felülettel vezérelve végezhető el az összehasonlítás. Nem csak az eltérő byte-ok kereshetők meg, hanem lehetőség van az ún. version stringek ($VER) gyors összehasonlítására is. A program használható a Shell parancssorából is a file-nevek megadásával.

A program freeware, a használatához OS2.04+ szükséges.

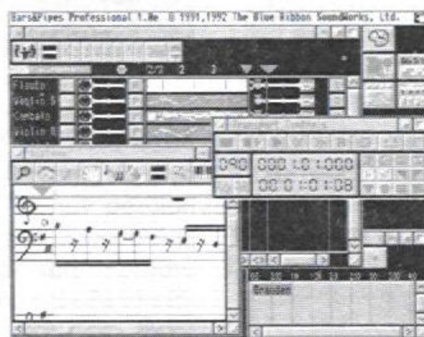
(JOCO)

Bars & Pipes Professional

Amigán nincs igazán nagy hagyománya a MIDI-zésnek, pedig a gép teljesítményében ez is messze benne van, csak éppen Commodore-ék nem építettek a gépbe default MIDI kontrollert. Az Atari gépek nagy többsége (típusa) tartalmaz gyári kontrollert, ezért a programtámogatás kezdettől fogva igen erőteljes volt e téren, a zenészeket kész választás elé állítva. Amigán bizony ki kell adnunk néhány száz forintot a zsebünkből, ha gépünkhöz ilyen egységet akarunk vásárolni (vagy építeni, nevetséges az alkatrészigénye). Mivel az amigás zenészek többsége csak a négy darab 8bites digi csatornával találkozott, elmondanám a MIDI lényegét.



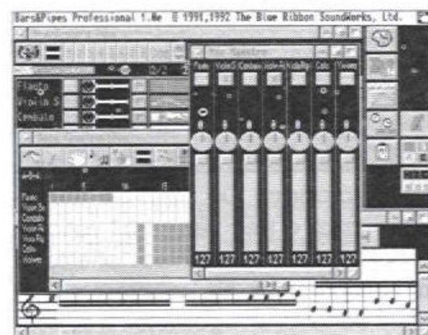
Maga a MIDI szó lényegében egy digitális hangszer-interfész rendszert takar, ami úgynevezett szabványos protokollal, üzenetváltási rendszerrel rendelkezik, tehát a lehetőségeink bizony korlátozottak mondjuk egy trekkerhez képest. Azonban e rendszer is nyújt lehetőségeket bizonyos kreativitásokra. A MIDI hangszerek is szabványosak, általában nem változtathatók (legalábbis maga a hangminta nem), viszont a hangszer lejátszásába, burkológörbéjébe beleszólhatunk. Egyes MIDI eszközök (szintetizátor-agyakról beszélünk legtöbbször) lehetőségei tágabbak, pláne a szignálprocesszoros rendszerek (valós idejű visszhang, stb.). A MIDI-n belül is többfajta szabvány látott napvilágot (GS, GM). Ha amigán MIDI-zünk, nekünk is szükségünk lesz egy ilyen külső egységre, vagy egy MIDI bemenetekkel rendelkező szintetizátorra (ha csak agyat veszünk, az jóval olcsóbb). A hangszerek sorszám szerint vannak megjelölve, s minden számhoz adott hangszer tartozik (a hangszerek száma általában 128, a bővített szabványokban 300 fölé is mehet).



Most már teljesen okosak vagyunk, de akit bővebben is érdekel a MIDI, az úgyis találhat kiváló könyveket magának. Most mondja Angler, hogy a Bars & Pipes Professional szabadon letölthető Internetről, így elvileg bárki hozzáférhet a teljes verzióhoz, mindennel együtt (úgy látszik a cégnek nem hozott sokat a konyhára).



A program pedig nagyon profi, kezdők egy pillanat alatt elvesznek benne annál is inkább, mivel szinte minden ikonvezérelt, még az egyes funkciók kijelölése is (persze menüből is elérhetők ezek). A szerkesztés a MIDI sequencerekre jellemzően balról jobbra (kotta) halad és teljességgel grafikus úton történik (átkapcsolható hangjegyes kijelzésre is). A program 12 fő funkciója (pl. tempo palette, tool box, song construction, mix maestro, metronom, sequencer) ikonokkal lettek kirakva a jobb oldalra és bárhová elhelyezhetők külön-külön is! Az egész program lehetőségei annyira szerteágazóak, hogy teljes leírást senki se várjon tőlem, a B&P mindent tud, amit én a midiről valaha hallottam, valamint ott a sok kényelmi funkció is (memóriamegtakarítás, exploding window, stb.). Zenét sajna (megfelelő hardware híján) csak elméletben szerkeszthettem vele, de így is bízvást állíthatom (mokooshkaym), hogy ennél jobb

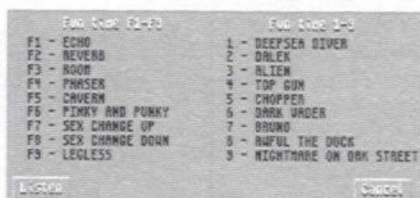


szerkesztőt keresve sem találhattok! A programban egyszerre 18 ablakban láthatunk (elvileg) információt az aktuális zenéről, a preferencesben pedig a látványostól (exploding windows) a hasznosig (memory savers) mindenfélét állítgathatunk (valamint sok ablaknak van saját menürendszere is). Nem is tudok többet írni, hiszen erre igen kevés ez az egy oldal, de aki majdan rászánja magát MIDI-zésre, annak én csak ezt a proggit tudom ajánlani. Azt viszont még feltétlenül megemlíteném, hogy (Angler szerint) a B&P csak saját formátumú MIDI file-okat kezel, más formátum beolvasása csak konvertálás után lehetséges.

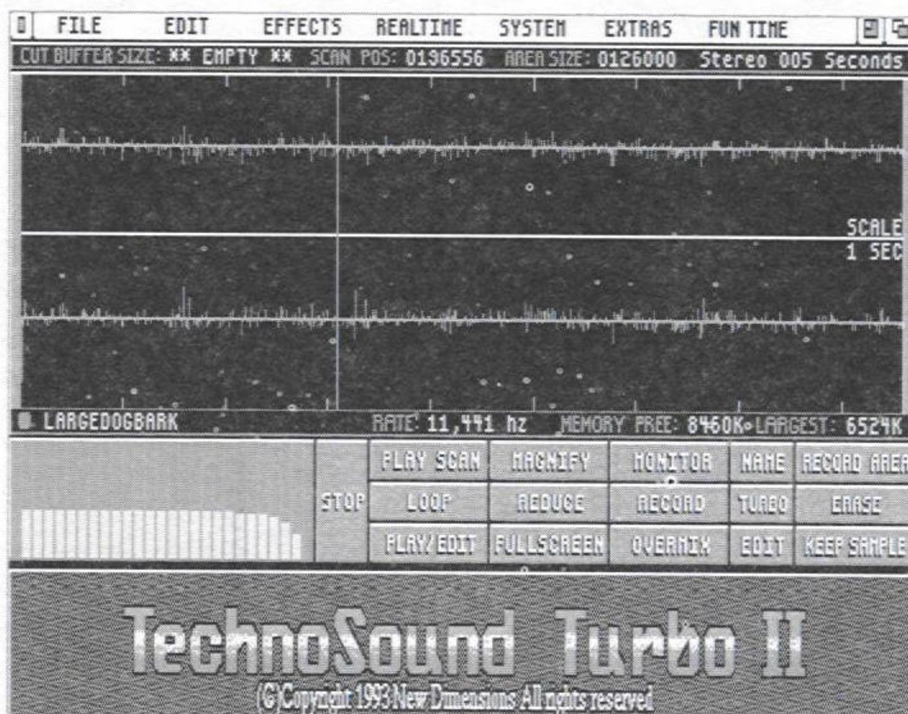
Mi.Di.Jon

Technosound Turbo 2

Ödönke fogta a macskát, leszorította a földre szájjal a mikrofon felé és rálépett a farkára (a macskának). Az állat ordítása hamarosan számokká alakult és Ödönke CatKiller.MOD filejában tűnt fel újra mint hangszer,



MIAU néven. Ugye ismerős? Akinek nem, az még nem használt hangdigitalizálót amigán, és így rengeteg jó dologról maradt le. Azonban a digi egység nem ér semmit egy megfelelő program nélkül, amivel maradéktalanul kihasználhatjuk a digizésben rejlő lehetőségeket. A TT2 pont egy ilyen program. Bővebb megfogalmazásban: 8 bit stereo sampling/editing/effects/tracking software (a stereo függ a digihardvertől is!). Nézzük csak így sorjában.



Sampling

Ez magyarul a lényegbeli hangdigizést (mintavételezést) takarja, vagyishogy (kezdőknek mondom) a hangjelet a digitalizálónk átalakítja számokká, és a program feladata ezek megfelelő értelmezése. A TST2 igen profi minőségben is képes digizni, de persze (pl. beszédhez) le is ronthatjuk a mintavevési frekvenciát (kevesebb ram, rosszabb minőség). Természetesen rendelkezésünkre áll Hard Disk Recording opció is, de nem csak "egyszerűen", hanem például lehetőség van Hard Disk Sample Sequencer-t is kérni!

Editing

Bedigizett hangunk ritkán felel meg igényeinknek, ezért bizony szükség van változtatásokra. Leggyakoribb egyes részek kivágása-betoldása a hangmintába, finomhangolás, esetleg két minta keverése. E programban minden adott, amivel méretre szabhatjuk hangunkat s minden funkció igen kényelmes és jól használható (cut, copy, splice, paste, insert, mix, delete, chop, flip).

Effects

Na, számomra ez a legjobb és legélvezetesebb dolog az életben (amigán). Nincs jobb, amikor az ember hangjából törpe vagy éppen óriás kreatúrákra jellemző valami lesz. Az egészben az a legszebb, hogy a TS" mindezt real-time, vagyis valós időben tudja. Tehát be a mikrofont a digibe, és hadd szóljon! A valós idejű effektek a következők: phaser, echo, delay, sweep, ramp, synthesis, pitch up és down. Azonban ez nem minden, ugyanis létezik még egy "Fun Time" nevű menüpont is, ahol fix paraméterű (az elsőkben változtathatunk az értékeken) effektek várnak bennünket, főleg beszédeltorzításokra hivatottan! Itt összesen 18 real time jópofaság várja, hogy hangunkat felvigye, levigye, vibráltassa, visszhangoztassa vagy éppen Evil Dead (illetve Nightmare on Oak Street) modulációval változtassa horrorfilmbe illő szörnyű vartyogássá (vagy valami hasonlóvá).

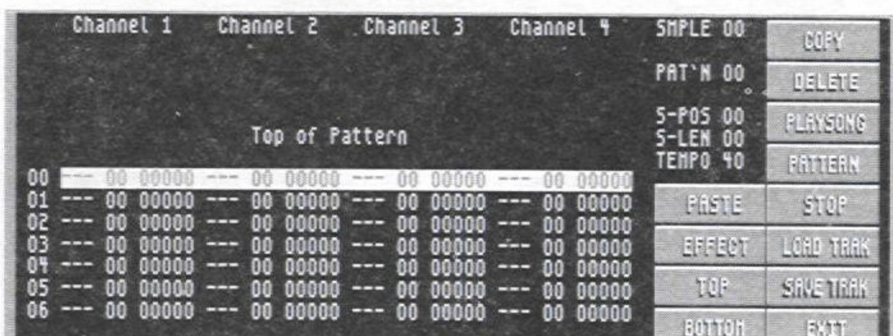


Tracking

Nos igen, a program tartalmaz egy trekkert is (ha ugyan erre utal ez), ahol mindjárt fel is használhatjuk frissen digizett hangmintáinkat. Azonban ne várjon senki sem egy nagy terjedelmű és mindenre felkészített szerkesztőt. A TST2 beépített trekkere egy egyszerű négycsatornás editor.

Összegzésképpen: nagyon jó! Használható és nagy tudású program a TST2, minden funkció megtalálható benne, melyre szükség lehet a digizővel rendelkező embereknek.

M.Digi Jon



SONY MUSIC JÁTÉK

95/10-11

Orbán József, Szentendre
Kiss Albert, Komló
Bajor Imre, Budapest X.
Kassai Ottó, Budapest XVII.
Németh Károly, Szeged
Kiss István, Balassagyarmat
Kolosi Attila, Budapest XIII.
Horváth István, Székesfehérvár
Barna Géza, Pécel
Horváth Tamás, Bük

95/12

Kassai Norbert, Budapest V.
Marosi Gergely, Kaposvár
Herceg Ferenc, újszász
Nagy István, Budapest VI.
Kutas Zoltán, Siófok
Illés Róbert, Vámosszabadi
László József, Budapest X.
Dobó István, Harkány
Kis Gábor , Esztergom
Kovács Péter, Budapest XXII.
Kormos István, Nagykanizsa.

Gratulálunk a nyerteseknek, a nyereményeket a Sony postán küldi el.

Megrendelőlap

☐ PC GURU 93/1
☐ PC GURU 93/2
☐ PC GURU 94/1
☐ PC GURU 94/2
☐ PC GURU 94/3
☐ PC GURU 94/4
☐ PC GURU 94/5
☐ PC GURU 94/6
☐ PC GURU 94/7

...db * 120 Ft = ... Ft

☐ PC GURU 95/1-2
☐ PC GURU 95/3
☐ PC GURU 95/4
☐ PC GURU 95/5
☐ PC GURU 95/6
☐ PC GURU 95/7
☐ PC GURU 95/8
☐ PC GURU 95/9
☐ PC GURU 95/10
☐ PC GURU 95/11
☐ PC GURU 95/12

...db * 170 Ft = ... Ft

☐ GURU 92/1
☐ GURU 92/2
☐ GURU 92/3
☐ GURU 92/4
☐ GURU 92/5
☐ GURU 93/1
☐ GURU 93/2
☐ GURU 93/3
☐ GURU 93/4
☐ GURU 93/5
☐ GURU 93/6
☐ GURU 93/7
☐ GURU 93/8
☐ GURU 93/9-10
☐ GURU 93/11
☐ GURU 93/12

...db * 70 Ft = ... Ft

☐ GURU 94/1
☐ GURU 94/2
☐ GURU 94/3
☐ GURU 94/4
☐ GURU 94/5
☐ GURU 94/6
☐ GURU 94/7
☐ GURU 94/8
☐ GURU 94/11
☐ GURU 94/12

...db * 100 Ft = ... Ft

☐ GURU 95/1
☐ GURU 95/2
☐ GURU 95/3
☐ GURU 95/4
☐ GURU 95/5-6
☐ GURU 95/7
☐ GURU 95/8
☐ GURU 95/9
☐ GURU 95/10-11
☐ GURU 95/12

...db * 150 Ft = ... Ft

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:
☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

Összesen: .... Ft

Áraink a postaköltséget nem tartalmazzák!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

☐ 1 éves GURU előfizetés (2480 Ft)
☐ 1/2 éves GURU előfizetés (1240 Ft)
☐ 1 éves PC GURU előfizetés (3000 Ft)
☐ 1/2 éves PC GURU előfizetés (1500 Ft)
☐ 1 éves CD GURU előfizetés (5250 Ft)
☐ 1/2 éves CD GURU előfizetés (2700 Ft)

INTERAKTÍV KIVÁNSÁGLAP

1. program kódja
2. program kódja
3. program kódja
4. program kódja
5. program kódja

Egyéb kívánság (játékprogram): ....

Egyéb kívánság (felh. program): ....

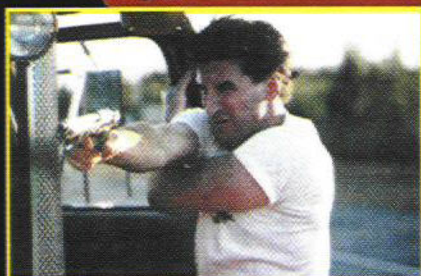
Név: ....

Cím: ....

FILMVILÁG

TISZTA JÁTSZMA (Fair Game)

A meglehetősen szokványos történetű filmben Cindy Crawford és William Baldwin játssza a főszerepe-





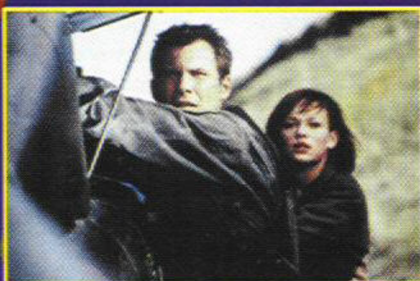
ket. Cindy egy rámenős családjogászt alakít, aki összetűzésbe keveredik egy volt KGB-ügynök bandájával. Max hamar felméri a veszély nagyságát és természetesen védelmébe veszi a hölgyet. A percről percre fokozódó helyzetben persze előtör a szerelem is, mely nem ismer határokat...

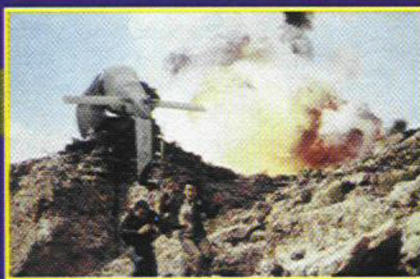
Az egész film Kate és Max menekülése körül bonyolódik Miamiban. Természetesen nincs hiány verekedésekben, üldözési jelenetekben, no és persze robbantásokban sem. Andrew Sipes rendező szerint "Ez a film nem más, mint egy vad rohanás.", csak az a kérdés, hogy ez mire lesz elég?!

RÉS A PAJZSON (Broken Arrow)

John Travolta ez alkalommal egy velejéig gonosz, igazán aljas figurát formálhat meg az április 18-án bemutatásra kerülő filmben. Deakins (John Travolta) és Hale (Christian Slater) kollégák, mitöbb haverok. Ám egy küldetés során elkövetett árulás miatt a barátból halálos ellenség lesz, megkezdődik a verseny levegőben és földön, melynek tétje egy elveszett nukleáris fegyver megszerzése...

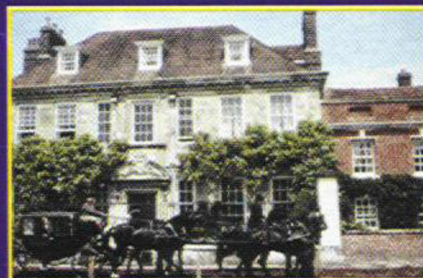
A Broken Arrow látványtervezése Holger Gross munkáját dicséri, aki a közelmúltban a Csillagkapu lenyűgöző megjelenítéséért is felelt. A forgatókönyvet Graham Yost írta, s mint tudjuk ő követte el a Féktelenül forgatókönyvét is. Érdekesség a filmben, hogy Kelly szerepét a legendás futballista, Howie Long alakítja, akinek remek alkalom volt ez a bemutatkozásra. Travolta szerint Howie megélhetne csupán akciófilm-forgatásból, annyira jó. John Woo pedig lenyűgöző vizuális stílusú, különleges akciófilm-rendező. A filmet már csak ezért is érdemes megnézni, hiszen sokak számára kultuszfilm.

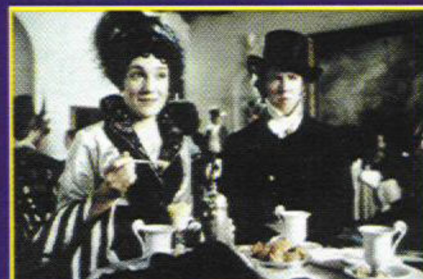




ÉRTELEM ÉS ÉRZELEM (Sense and Sensibility)

Ez a film Jane Austen 1811-ben megjelent regényének első filmes adaptációja. A film két nővér; a gyakorlatias Elinor (Emma Thompson) és a szenvedélyes Marianne (Kate Winset) történetét meséli el, Ang Lee rendezésében. A történet a címnek megfelelően igencsak érzelmes, ugyanakkor határozottan értelmes mondanivalóval. Henry Dashwood halálakor öröksége első házasságából származó fiára száll, míg jelenlegi felesége és lányai egyik napról a másikra otthon nélkül maradnak. A két család tagjai vegyes érzelmekkel fogadják a helyzetet, a halk szavú Edward (Hugh Grant) és Elinor között szerelem szövődik, míg a szenvedélyes Marianne Willoughbyval (Greg Wise) keveredik szenvedélyes viszonyba. A film végére a nővé-





rek megtalálják a lényükben rejlő sajátos ellentétek egyensúlyát, s a XIX. századi történet véget ér. A moziból távozó néző pedig elégedetten konstatálja, hogy megnézett egy igazán romantikus, de nem túlzottan "csepegős" filmet.

Az Értelem és érzelem forgatókönyvéért Emma Thompson Oscar-díjat kapott. Igaz három évig dolgozott rajta, de úgy látszik megérte.

Ehavi kérdések:

1. Sorolj fel három, John Woo rendezésében készült filmet!
2. Melyik két kategóriában jelölték idén Oscar-díjra Emma Thompsont?
3. Milyen filmekhez komponált még Hans Zimmer? Sorolj fel legalább négyet!

Hírek

Project Walker

Március 14 és 20 között, a világ legnagyobb kiállításai között számon tartott hannoveri CeBIT-en, az Amiga Technologies új Amiga modellt mutatott be a nagyközönségnek. Az AT az új modellel szeretné kiterjeszteni az Amiga gépek piacát a „haladó" házi felhasználók és a félprofesszionális kategória felé. A modularitás, a futurisztikus design és a modularitás az új modell főbb ismérvei. (Ez a modell lesz végül is a korábban A1200+, ill. A1300 néven emlegetett gép...)

A legelső szembetűnő dolog az teljesen „designos" forma, mint ahogy néhány véleményben megjelent: a *„porszívó"* kinézet. Az AT véleménye szerint a forma lehetővé teszi, hogy az emberek büszkén az asztalukra helyezzék a Walkert és ne rejtsék az asztal alá. Azok számára, akik nem képesek a formával megbarátkozni (valószínűleg) az alaplap külön is megvásárolható lesz.

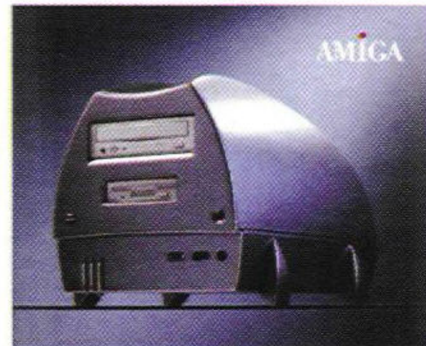
A formatervezett ház azonban csak némileg megújult belsőt takar, a főbb építőelemek még nem változtak, csak a némileg átalakultak. A berendezés szíve egy 40 MHz-es 68EC030, mely felületszerelve helyezkedik el az alaplapon. Az FPU számára várhatóan foglalat lesz, de a képen is látható alaplapon csak foglalat helye látható. A valós idejű óra alaptartozék lesz a gépben.

A memóriabővítést szolgálja a két SIMM foglalat, melyek segítségével 128 MB-ig bővíthető a FAST RAM (más információk szerint csak 96 MB-ig). Gyárilag 4 MB FAST RAM-ot terveznek, és 1 MB lesz a CHIP RAM mérete (igaz ez utóbbinál szinte mindenki értetlenül állt, hogy miért nem 2 MB méretű). Az új méretű és alakú alaplap megfelel a PC-s világban "LPX"-nek nevezett PC-s alaplap méretnek, és a rögzítést szolgáló furatok is a megfelelő helyre kerültek. Ennek révén a továbbiakban viszonylag egyszerűvé válik a megszokott PC-s házakba történő esetleges átépítés.

Az alaplapon egy új, eddig még nem ismert bővítősávval (mely két darabból áll) is találkozhatunk, mely lehetővé teszi (további panel segítségével) CPU / Zorro / PCI és Video bővítősávba illeszkedő kártyák használatát. Az alaplapba illeszkedő ún. *daughter board* változatos típusú bővítősávokat tartalmazhat, melyek számától függhet a gép dobozának függőleges méretét meghatározó (a képen nem szereplő) elem magassága. A ház e középső eleme révén akár torony kivitelű is lehet a gép.

Az alaplap új eleme a SuperIO chip, mely újdonsága az enhanced parallel port (EPP), mely a PC-s világban már szabványnak számít. Ennek legnagyobb előnye a gyorsaság, mivel az Amiga párhuzamos portja eddig is kétirányú volt. A nagyobb sebességet az új printer.device is igényli, mely végre lehetővé teszi a 24 bites színes nyomtatást. Az új IC FIFO-s soros portot is rejt, MIDI interface-t támogat. A hard diskek és a CD-ROM EIDE vezérlőt kap, míg a floppy interface lehetővé teszi PC-s HD-s drive-ok használatát. Ezzel feleslegessé válnak a korábbi félsebességű (és drága) típusok, azonban a kompatibilitás kérdése (főleg a játékok esetében) ismét probléma lehet.

A gép házának felső részében kapott hely a floppy meghajtó és a négyszeres sebességű CD-ROM meghajtó. Ezek és a korábban már említett új hardware elemek támogatását a géppel együtt szállított 3.2-es AmigaOS látja el. A 3.2-es (V43) KickStart is átlépi az 512 kB-os méretet, az új változat már 1 MB-os lesz. A 3.2-es rendszer hibajavításai közé tartozik, hogy megszűnik a hard diskek 2 GB-os korlátja (melynél a lemezkapacitás negatívba vált át).



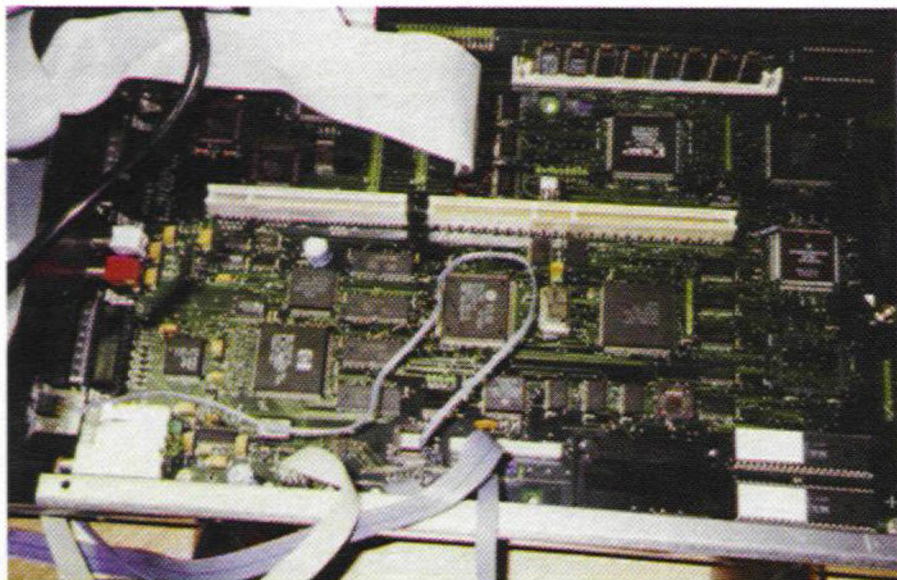
A gép elején található az egér és a joystick, továbbá az A4000-ben megismert mini-DIN billentyűzet csatlakozó. Bár a prototípus tartalmazott PCMCIA csatolót is, a hírek szerint a végleges változatban nem lesz beépítve.

Az új modell várhatóan a nyár végére kerül az üzletekbe, nagyjából a CeBIT Home kiállítással egy időben. A modell árát még nem hozták nyilvánosságra arra hivatkozva, hogy az egyes összetevők (pl. CD-ROM, RAM stb.) árai addig még jelentősen változhatnak. De várhatóan több lesz mint 1000 dollár.

Bár mindenki Walker néven emlegeti az új modellt, ez még nem a végleges neve az új Amigának. A CU Amiga angol magazinnal meghirdettek egy közös pályázatot a gép nevére. A leveleket a walker-compo@cu-amiga.demon.co.uk címre várják és az első helyezett egy Amiga Surf, a második helyezett egy Amiga Magic Pack-kel lesz gazdagabb.

AMIGA Technologies
Berliner Ring 89
D-64625 Bensheim
Tel +49 6252 709 195
Fax +49 6252 709 520

(JOCO)



Maxon PLP

NYÁK tervezés Amigán

Az elektronikával valamilyen szinten foglalkozók, még ha csak hobby szinten is, nagy valószínűséggel számítógépet is használnak. Mivel az Amigások általában meglehetősen kreatív teremtmények, velük szintén előfordulhat a két műfaj iránti együttes érdeklődés. Az elektronikus készülékek építésénél az egyik legnagyobb gondot a nyomtatott áramköri lapok manuális elkészítése jelenti. Az áramköri panel megtervezését a számítógép, a rajzolat felvitelét pedig a fotóeljárás jelentősen leegyszerűsítik. Egy egyszerűbb, ám amatőr feladatok elvégzésére alkalmas program a Newio, melynek rendkívüli előnye, hogy egy 512 kB-os A500-on is kifogástalanul működik. Kétoldalas panelek tervezhetőek bővíthető alkatrészkönyvtára és az automatikus huzalozó segítségével. Különálló programban kapott helyet a nyomtatási funkció.

A másik program amellyel bővebben foglalkozunk, a Maxon PLP. Ez a program már profi igényeket is kielégít.

Kezelés

A program kezelése meglehetősen eltér a hajdan volt Commodore által definiált style-guide-tól. Elsődleges kezelőeszköz természetesen az egér, amellyel a hajszálkeresztet pozícionálhatjuk. Az egyes funkciókat azonban nem menükben vagy tool box-okban találjuk. A 10 funkcióbillentyű szolgál a műveletek meghatározására. A hierarchikusan felépített 'menü'-ben egyre lejjebb haladunk a funkcióbillentyűkkel, majd az ESC-kel visszafelé. Némi gyakorlás után belátjuk, hogy meglehetősen gyorsan használható így a program, kihasználva mindkét kezünket. Emellett a Help megnyomására mégis kapunk egy tool box-ot, ám az egyes kapcsolókat csak a funkciós hierarchia megfelelő szintjén használhatjuk. A maximális összezavarás érdekében pedig néhol még gadget-ek is feltűnnek. A továbbiakban a nagyobb funkcionális egységeket külön tárgyaljuk, a név mellett azt a funkcióbillentyű sorozatot feltüntetve, amivel elérhetjük.

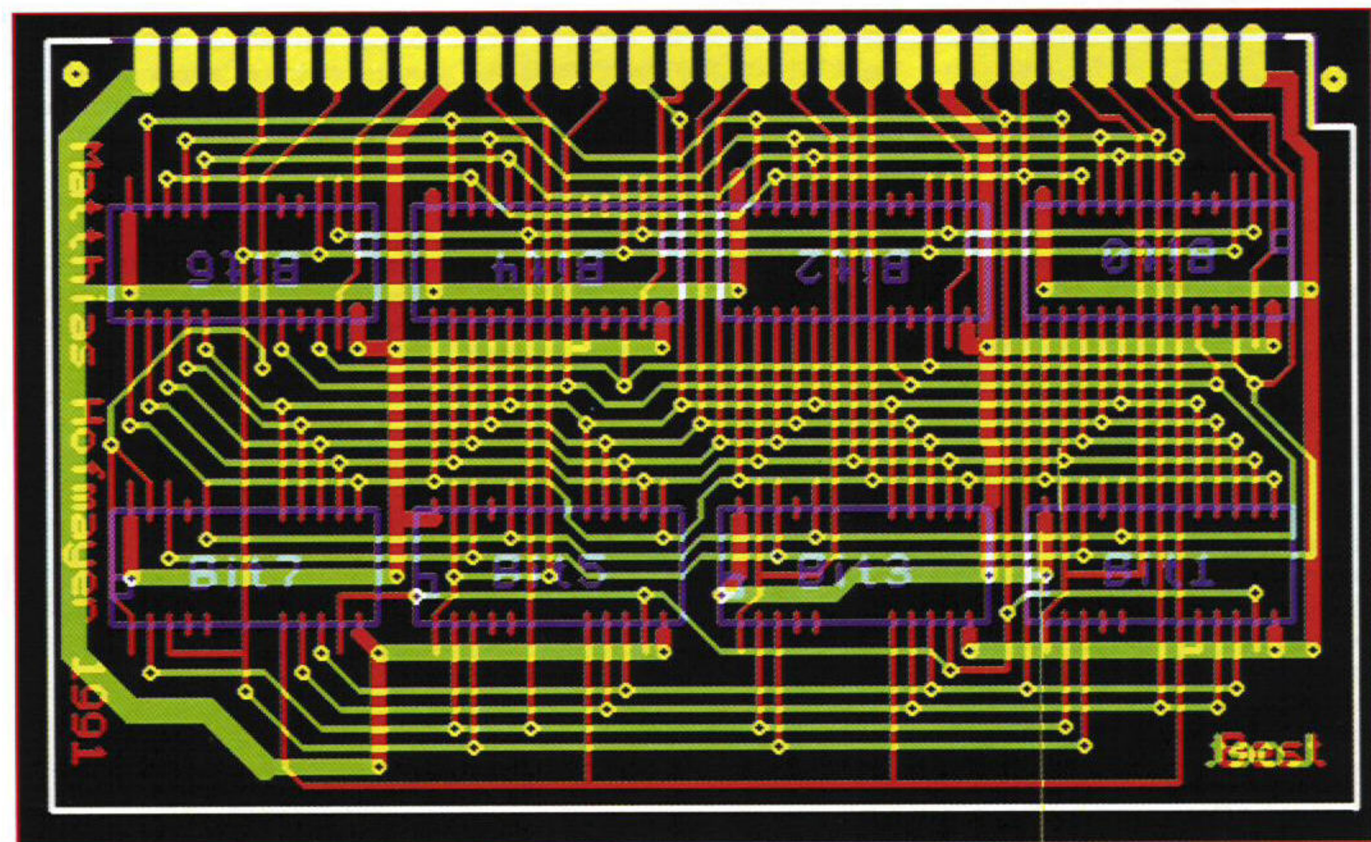
Az editor (F1)

Az alkatrészek elhelyezését, az összekötéseket, a feliratokat helyezhetjük el, az első négy funkcióval. Innen léphetünk a szerkesztő funkciókhoz és az automatikus huzalozóhoz tovább.

Egy szinte mindenhol megtalálható funkció a Raster (F9). Segítségével a ponthálo kapcsolható ki/be, valamint a raszter pontok távolsága állítható. A Delta (F5) beállítja a hajszálkereszt léptékét, a megjelenített raszter felbontásánál nagyobbra is. A Rastern (F4) raszter távolságra állítja a léptéket, míg a Zentr (F3) a legközelebbi raszter pontra állítja a hajszálkeresztet.

A vezető fólia (F1-F1)

Beállítható a vastagság, valamint a vezetési irány (90°/45°/sza-

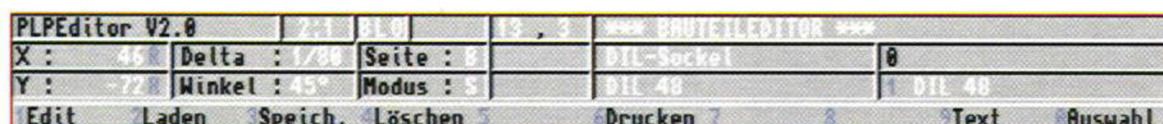




bad). Minden vezető sáv külön elnevezhető. A hajszálkereszttel egy ilyen vezetőn állva láthatjuk a nevét. Az így elhelyezett vezetőkhöz a huzalozó nem nyúl. Viszont alkalmas kézi tervezéshez, kész nyák másolására.

Forrasztószem (F1-F2)

Külön megadható a magasság, szélesség. A furat átmérője is változik ezzel, de külön nem állítható. A forrszem formája lehet szögletes, vagy lekerekített (Form-F4).



Alkatrész (F1-F3)

Alkatrészeket vagy az alap könyvtárból vehetünk elő, vagy az általunk tervezettet tölthetjük be. Egyetlen alkatrészkönyvtár 10 elemet tartalmazhat. Forrszemük mérete és állásuk változtatható. Minden alkatrésznek meg kell adjuk az egyedi azonosítóját Kennung (F6) pl.: R6, IC4, C12. A sorszámozást automatikusan is elvégzi. Amelyik alkatrész nem kap ilyet, azt nem adhatjuk meg huzalozónak.

Szöveg (F1-F4)

A panel mindkét oldalára helyezhetünk el feliratokat, melyek mérete, vastagsága és állása meghatározható.

A már említett Raster funkciók mellett van még két dolog, ami végigkíséri a rajzolási, alkatrész elhelyezési munkát. Az első a Modus (F7), amellyel a rajzolás módja határozható meg: Setzen (F1) - rajzolás Löschen (F2) - törlés Ankn. (F3) - hajlítás Versch. (F4) - áthelyezés Modif. (F5) - módosítás Az Ankn. csak vezető sávra alkalmazható. Segítségével gumiszalagként változtathatjuk meg a vezető útvonalát. A Modif. a megváltoztatott beállításokat, mint a vonalvastagságot, forrszem méretet érvényesíti a kiválasztott elemen. Mind az öt mód kiválasztható az egér jobb gombjával sorban léptetve is.

A másik közös pont a Seite (F8), amellyel a rajzolás síkja határozható meg:

Löts. (F1) - forrasztási oldal
Bests. (F2) - alkatrész oldal
Obers. (F3) - felső oldal
Unters. (F4) - alsó oldal

Ez utóbbi kettő elsősorban az alkatrészek körvonalához és a feliratokhoz.

Layerx (F5) - egy másik réteg (0-9)

Rand (F6) - a panel körvonala

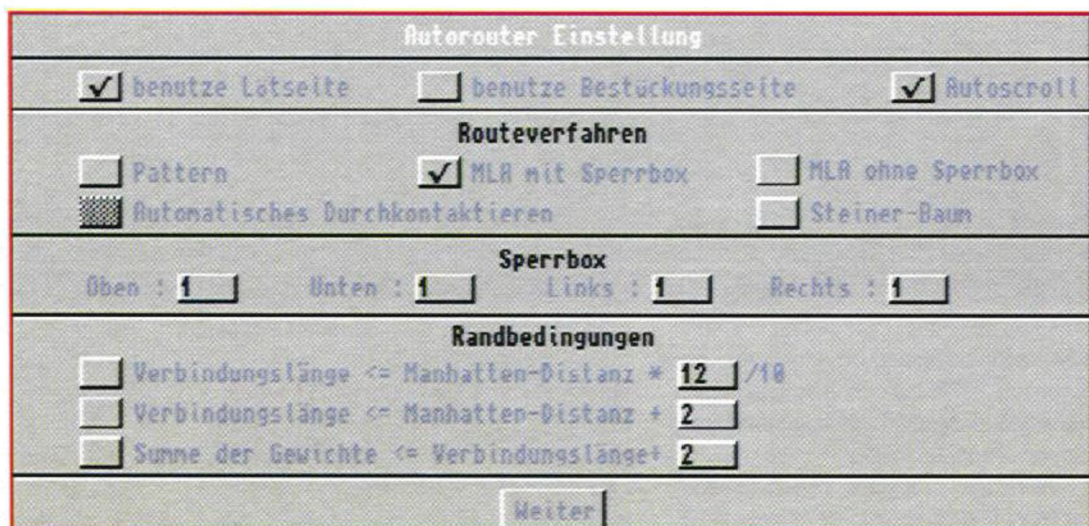
Anzeige (F8) - mivel három színnel jeleníthetjük meg a panelt, egyszerre nem láthatunk minden tervezhető síkot, ami persze zavaró is lenne. Itt határozhatjuk meg, melyik sík legyen a vörös, zöld és a kékkel ábrázolva.

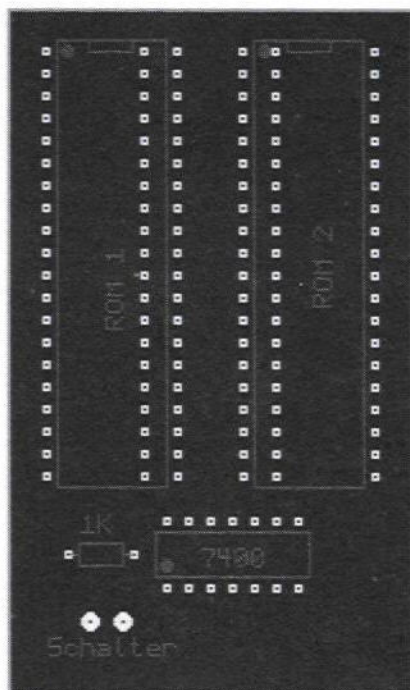
Alkatrész tervezés (F8)

A pontos és áttekinthető panel terv megköveteli, hogy a felhasznált alkatrészek furatainak elhelyezése megegyezzen a valósággal. Ehhez az alkatrészek mérethű tervére van szükség. Amennyiben ez nem található meg az alap készletben, bővítenünk kell az alkatrész könyvtárat. Ez egy független modulja a programnak. A panel tervezésekor bármikor átléphetünk ide, majd az új alkatrész elmentése után visszalépve ott folytathatunk mindent, ahol abbahagytuk. Az alkatrészek a tokozás körvonalából, amit a felső (Obers.) oldalra rajzolhatunk, valamint forrasztószemekből állnak. A kivezetések mind elnevezhetőek, így pl. egy IC-nél bevihető egy konkrét típus is a lábak megnevezésével. Így elkészítve tartalmazza a program a 74xx sorozat tagjait. Az új alkatrész bejegyzésnek egy csoportnevet kell adjunk, majd egy elemnevet. Elmentésre egy egész csoport kerül, amely 10 alkatrészt tartalmaz. Az elemeket csak a billentyűzetről válthatjuk, angol billentyűzet esetén a +,-; német esetén a ß és az ékezet billentyűkkel. Az elem számát a képernyő felső részének jobb alsó mezőjében láthatjuk. Az alkalmazott forrasztószemek mérete fontos, ugyanis az itt megrajzolt forrszem méretek lesznek a maximumok, amit a panelra illesztéskor kiválaszthatunk.

Az automatikus huzalozó (F1-F8)

Az Edit (F1) funkcióban légvonalas összeköttetéseket létesíthetünk alkatrészlábak között. A keresztezések itt nem jelentenek gondot. Az így kialakított huzalozási hálózat külön is elmenthető, tölthető. Valamint ellenőrzés céljából kinyomtatható (DruckenF6). A kinyomtatott listán az alkatrészek megnevezése (kennung), a láb megnevezése, valamint a vele





összekötött alkatrész és lábának meghatározása szerepel. Az Anzeige (F5) itt is a megjelenítésre vonatkozik. Csak a legfontosabbak:

Alles (F1) - minden összeköttetés

Gew.&V (F3) - a megadott hálózatból megvalósult összeköttetések

Gew.&NV (F4) - a megadott, de nem megvalósult összeköttetések

Az Extras (F7)-ben kapott helyet az automatikus huzalozó, amely három részből áll. Mindháromhoz tartozik egy beállítási lehetőségeket tartalmazó funkció. A Routen (F2) beállításaiban (F1) megadhatóak az összeköttetések meghúzásának feltételei (Randbedingungen), az útvonalkeresésnél használt mezők mérete (Sperrbox), a tervező algoritmus (Routeverfaren), valamint a tervezésre használt síkok. Ha a kétoldalas tervezést akarjuk engedélyezni, akkor kapcsoljuk be a bestückungseite kapcsolót is. Míg a Testen (F4) az összeköttetéseket ellenőrzi, az Optim. (F6) az általunk megadott összeköttetéseket egyszerűsíti oly módon, hogy csökkenti azok hosszát, elágazásait.

A tervező algoritmus nem tökéletes, már csak azért sem, mert az alkatrészek elrendezésével nem foglalkozik. Amennyiben nem sikerül eredményt elérnie, gondoljuk át az alkatrészek helyzeteit, forgassuk kedvezőbb irányba, illetve lehetőség szerint még egy IC-n belül is felcserélhetünk azonos logikai kapukat, műveleti erősítőket, stb.

A fólia elkészítése

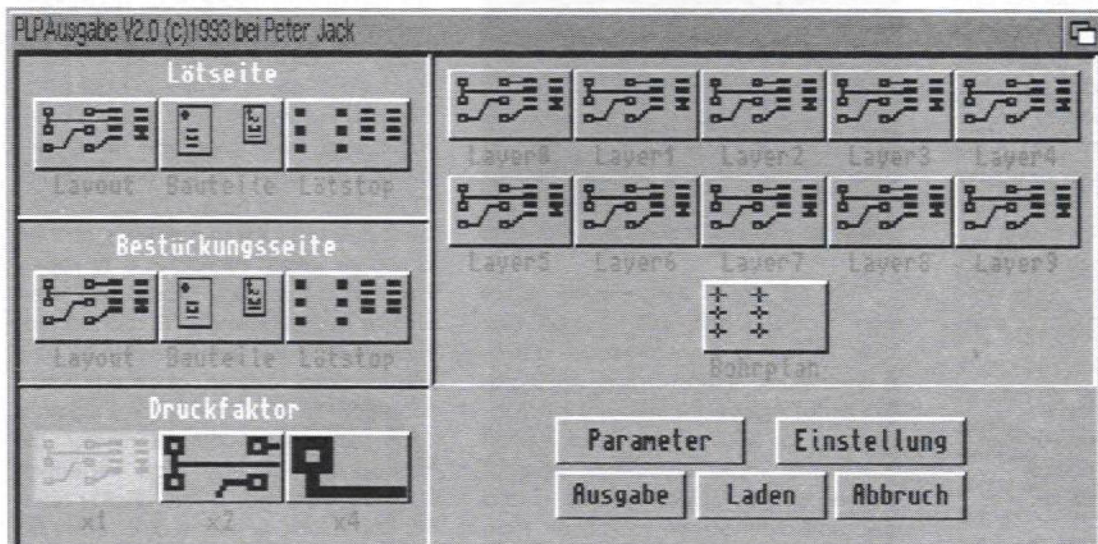
A nyomtatást végző program teljesen különálló, jól konfigurálható. Néhány konfiguráció gyárilag el van készítve, amelyek külön ikonról indíthatóak:

PLP_Prefsdrucker - a preferences-ben beállított nyomtató

PLP_Plot - plotter, illetve HP lézernyomtató plotter módban

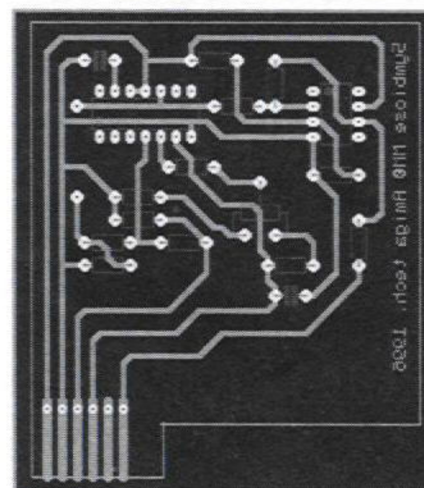
PLP_Postscript - no comment.

Akinek nincs lehetősége tintasugaras vagy lézer minőségű nyomtatásra, az itt meg van lőve. De azért, hogy minél többen büszkén mutogathassanak 'berezelt' panelokat 'az Amigámmal terveztem!' büszke felkiáltással, a Maxon PLP-vel tervezett cuccokat egy lemezen részemre elküldve, visszaküldöm a fotózásra alkalmas filmet. Csak igyekezzetek, mielőtt magamhoz térek és letagadom ajánlatomat.



Végül pedig néhány billentyűzet short-cut:

TAB	raszter háló ki/be
q,w	a piros szín fényereje
a,s	u.a. zöldben
y,x	a kékkel lásd feljebb
c	koordináták nullázása, relatív távolsághoz
u	undo
e	vezető hajlásszög (45°/90°/frei°)
o	nyomtatás
ü	alkatrész töltése
d	hajszálkereszt lépték
h	lace/nem lace
ö	nyák töltés
á	nyák mentés



v mértékegység váltás\alkatrész csoport kiválasztás

Numerikus bill:

-	alkatrész editor
4	alkatrész oldal
5	forr. oldal
6	felső oldal
2	szöveg
3	összeköttetések
0	szerkesztés

Mindezen információk nem törekedtek teljességre, mindazonáltal reményeim szerint tartalmazzák az amatőr felhasználáshoz szükséges ismereteket. Észrevételeket és nyomtatandó terveket bátran küldjetek!

Lázi

Assembly

PROGRAMOZÁS

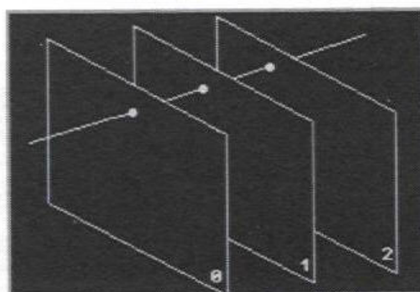
Sziasztok!

Először is egy korrekció. A múlt hónapban leközölt cikk volt a harmadik megjelent cikkem. Valami összekeveredhetett viszont itt a gépen a szerkesztőségben, mert valójában az a cikk a negyedik kellett volna legyen a sorozatban. Ez azt jelenti, hogy egy kimaradt. Biztosan talált is mindenki erre utaló jeleket a szövegben. A bakiért bocs, most itt van a kimaradt harmadik cikk. Így tehát ez az első része a múltkorinak.

Most egy elég nagy témához érkeztünk és némileg gondban is vagyok, hogy hol is kezdjem. Ez a téma az Amiga grafikája. Kezdjük talán a színekkel! Az egyes színek ún. RGB (Red, Green, Blue) összetevőkből állnak. Minden szín előállítható ugyanis a vörös, a zöld és a kék szín megfelelő arányban történő összekeverésével. Az A500-nál mindegyik komponens 16 különböző intenzitással rendelkezik, a kívánt szín pedig lényegében az összetevők arányának megadásával definiálható. Nem túl bonyolult kombinatorikai módszerrel kiszámolható, hogy 16×16×16=4096 a lehetséges kombinációk száma, azaz 4096 különböző szín adható meg. Az 1200-nél már feltuningolták némileg a grafikai paramétereket, ott az egyes összetevőknek 256 különböző intenzitása lehet, így a színek száma 256×256×256=16777216 lehet. Ezekből a színekből válogathatjuk össze a palettát. A paletta tartalmazza (legalábbis az esetek többségében) azokat a színeket, melyek egyszerre vannak jelen a képernyőn. A paletta nagyságát, azaz azt, hogy egyszerre hány színt használhatunk, az éppen aktuálisan bekapcsolt grafikus mód határozza meg. A palettát úgy adhatod meg, hogy az úgynevezett COLORx regiszterek értékét meghatározod. Ezek a $dff180-as címtől kezdődnek és 32 db van belőlük. Mindegyikbe word-öt kell letölteni. Ez a word írja le az általad kiválasztott színt az alábbi módon:

12-15 bit: nem használt, értékük
0 8-11 bit: a vörös komponens értéke
4-7 bit: a zöld komponens értéke
0-3 bit: a kék komponens értéke

Ezek a regiszterek csak írhatók, olvasásuk (nem minden esetben ugyan) a rendszer lefagyásához vezethet, úgyhogy ha szükséged van a színekre, akkor a RAM-ban valahol másolatot kell róla tartanod. A 0. színregiszter (COLOR0) a háttérszínt határozza meg. Az Amiga hardware-e úgynevezett bittérképes (vagy bitmap) rendszerrel dolgozik. Tegyük fel, hogy 8 színt szeretnénk egyidőben a képernyőn használni. A 8 a 2 harmadik hatványa, tehát 3 biten egyértelműen tudunk hivatkozni arra, hogy a pixel kijelzéséhez hányadik színregiszterben levő színt használja fel a hardware. Egy 320×256-os képernyőn összesen 320×256=81920 pixel van. Esetünkben minden pixelhez 3 bit kell tartozzon. Hogy történik mindez? Itt lépnek be a bitmapek. Most 3 db bitmapünk lesz, mindegyik 81920 bitet (=10240 byte) tartalmaz. Képzeljük el ezeket a bitmapeket úgy, mintha kártyalapok lennének. Helyezzük ezeket egymás mögé! A képernyő valamely pontjának színét úgy kapjuk meg, hogy ezen a helyen egy a lapokra merőleges egyenessel átdöfjük azokat és a döféspontokban talált biteket gondolatban felfűzzük. Így kapunk egy bitsorozatot, ami egy bináris számnak felel meg. Ez a szám hivatkozik a megfelelő színregiszterre. A bitmapek meg vannak számozva: 0., 1., 2., stb... Ez azt jelenti, hogy a 0. bitmap adja az előbb felfűzött bitsor 0. bitjét, az 1. az 1. bitet, stb. Ennek megértésében segít az ábra:



Ha ezt sikerül megértened, akkor máris tudod, hogyan kell felépíteni egy színes képernyőt. Innentől kezdve szétválik ismertetőnk, itt most csak az A500 grafikai képességeivel foglalkozunk a továbbiakban, az AGA chipset által nyújtott bővítéseket majd valamelyik későbbi cikkben írom le. Minden további tehát a régi grafikai rendszerre vonatkozik. Nem kell persze megijedniük azoknak sem, akiknek 1200-ük van, hiszen a grafikai képességek lefelé kompatibilisek, tehát az 1200-t is nyugodtan elkezdheted programozni az itt leírt módszerekkel, minden működni fog. Az A500-as maximum 6 bitmap használatára ad lehetőséget.

Szót kell még ejtenünk a felbontásokról. Alapvetően két felbontás létezik mind vízszintes, mind függőleges irányban: ún. kisfelbontás és egy dupla akkora ún. nagyfelbontás. Ha a kép vízszintesen nagyfelbontású, akkor hires (high resolution) képről beszélünk, egyébként a képet loresnek (low resolution) mondjuk. Ha függőlegesen nagyfelbontású, akkor interlace, egyébként noninterlace képernyőnek hívjuk. Ha egy alap méretű kisfelbontású képernyőt veszünk, akkor azon egy sorban 320 pixel van, és 256 ilyen sorból áll. Ha ez a képernyő hires, akkor vízszintesen 640 pixel van minden sorban. Amennyiben interlace a kép, akkor 512 sor található rajta. A legjobb elérhető felbontás tehát a hires interlace (640x512) kép. Vannak bizonyos megkötések arra vonatkozóan, hogy melyik felbontásban hány bitmap használható maximálisan. Ez viszonylag egyszerű: ha a kép hires, akkor maximum 4 bitmap használható.

Néhányatoknak már biztosan feltűnt, hogy miért jövök azzal, hogy egy "alap képernyőn"... C64-en időnként roppant idegesítő volt, hogy a képet egy keretrész vette körbe. Ötletes programozók viszont a hardware hibáit kihasználva sok-sok óra kínlódás után trükkökön keresztül el tudták érni, hogy legyen joguk rajzolni a keretre is. Az Amiga ezzel szemben úgy lett megtervezve, hogy a programozónak lehetősége van tetszőleges méretű ún. display ablak definiálására. Ez nem más, mint hogy a TV képernyőjén belül definiáljuk azt az ablakot is, amiben a képünk látszik. Általában a TV képernyő szélein torzul egy kicsit a kép, ezért szoktak keretet használni. Ez azonban korántsem kötelező. Természetesen ha nő a display ablak mérete, akkor egy sorba több pont fér és a látható sorok száma is több lesz. Ezért voltam kénytelen azt mondani, hogy egy alap képernyőt vegyünk. Általában 3 féle display ablakot használunk. Az első az alap, ebbe kisfelbontás esetén 320×256 pixel fér bele. A másik az ún. standard képernyő, ebben 352×283 pont fér el, az utolsó pedig

a legnagyobb, 368×290-es méretével. Természetesen nem szükséges ezeket használni, tetszőleges méretű és elhelyezkedésű ablak definiálható a megfelelő regiszterek felprogramozásával. El kell azonban keserítselek benneteket: ezzel fogtok a legtöbbet szívni, ha egyedi utakra akartok lépni. Hogy miért, azt rögtön megértitek, mihelyt elmagyarázom a regisztereket.

Szóval, a display window definiálása látszólag igen egyszerű: meg kell adnunk az ablak bal felső, valamint jobb alsó sarkának koordinátáit. Ez a DIWSTRT ($dff08e) valamint DIWSTOP ($dff090) regiszterek beállításával történik. A DIWSTRT vezérli az ablak kezdőpontját, magába foglalja a kezdőpozíció vízszintes és függőleges koordinátáját is. A legtöbb TV középső, torzításmentes része kezdőpontjának vízszintes pozíciója $81, függőleges pozíciója $2c. Megjegyzendő már itt, hogy a display window koordinátái függetlenek a felbontástól, hiszen ezek a TV képernyőjének koordinátái, annak felbontása pedig adott. Ezek a koordináták mindig kisfelbontásnak megfelelő pixelméreteket jelölnek. A regiszter 8-15. bitjei a függőleges, a 0-7. bitek a vízszintes pozíciót adják meg. A DIWSTOP értelemszerűen az ablak bal alsó sarkának koordinátáit tartalmazza, a bitkiosztás ugyanez. Csakhogy! Hány bit van fenntartva pl. a függőleges pozíciónak? 8 bit. 8 biten viszont csak 0-255 közé eső számot ábrázolhatunk. Mi az alap DIWSTRT vízszintes része? $81. Akkor mit kell írni a DIWSTOP-ba? $81=129, 129+320=449. Hogy írjuk ezt be 8 bitbe? Mivel ez nyilván nem lehetséges, a hardware másképpen értelmezi a DIWSTOP-ba beírt értékeket egy picit. Nos, a vízszintes részt úgy nézi a hardware, hogy az ott lévő számhoz hozzáad 256-ot. Esetünkben tehát 449=$1c1 helyett csak $c1-et kell ide beírni. A függőleges pozíciót is speciálisan értelmezi a hardware. Ha az itt lévő szám $80-nál nagyobb (de persze $ff lehet max.) akkor maga a beírt érték érvényes. Ha viszont $80-nál kisebb, akkor ehhez is hozzáad $100-t. Függőleges kezdőpozíciónk $2c volt. 256 soros display ablakot akarunk definiálni, $2c=44, 44+256=300, 300=$12c, tehát ebben az esetben $2c-t kell beírni. Ha azonban mondjuk csak 200 soros ablakot akarunk, akkor csak $f4-et kell írni, hisz $2c+$c8=$f4. No, remélem ez világos, mert most jön a java! Eljött az ideje, hogy ismét előhúzzuk a bitmapeket és továbblépjünk velük. A grafika kijelzése DMA-n keresztül történik. A DMA feladata, hogy kiemelje a chipramból a soron következő adatot és bemozgassa ezt a BPLxDAT regiszterekbe. Amint odaért az adat, azt a képkijelző hardware értelmezi és megjeleníti a képernyőn. A bitmapek kiértékelése párhuzamosan folyik. A soron következő adat az lesz, amire az ún. BPLxPT regiszterpárok mutatnak. Azért írtam regiszterpárokat, mert ezek is, csakúgy mint a COPxLC regiszterek, párokból állnak. Hat ilyen regiszterpár van, a BPL1PT, ... ,BPL6PT. Ezek címei a következők:

BPLxPTH
x=1 $dff0e0, y=1 $dff0e2
BPLyPTL
x=2 $dff0e4, y=2 $dff0e6
x=3 $dff0e8, y=3 $dff0ea
x=4 $dff0ec, y=4 $dff0ee
x=5 $dff0f0, y=5 $dff0f2
x=6 $dff0f4, y=6 $dff0f6

A BPL1PT által kijelölt adat a BPL1DAT-ba kerül, és így tovább. Miután az adatot átmozgatta a DMA, a BPLxPT regiszterpár már a következő adatra mutat. Fent volt szó 0., 1., stb. bitmapről. Az lesz a 0. bitmap, amelyen a BPL1PT halad végig, az lesz az 1. amivel a BPL2PT foglalkozik, stb. Most már akkor érthető, hogy melyik bitmapből jönnek a 0. bitek, melyekből az 1. bitek, stb. Nyilván annyi DMA csatorna lesz aktív, ahány bitmapet engedélyezel (ennek mikéntjével is fogunk majd foglalkozni). Most már ismered a dolog mechanizmusát, már csak egy apró lépés hiányzik. Nevezetesen az, hogy ha grafikus képernyőt kezel a programod, akkor annak muszáj csinálnia egy olyan copperlistát, ami minimum annyit csinál, hogy a BPLxPT regiszterekbe beírja a megfelelő bitmapek memóriabeli kezdőcímét. Mi fog ekkor történni? Függőleges visszafutáskor elindul a copperlista, ennek eredményeképpen a BPLxPT mutatók sorra a megfelelő bitmapek kezdőcímeire mutatnak. Ezután a DMA beindul, és ezekről a címekről folyamatosan veszi ki az adatokat, de közben a BPLxPT mutatókat átírja, hisz ezeket használja a következő adat megtalálásához. Végetér a képkijelzés, ekkor már a BPLxPT mutatók mind-mind a bitmapek végére mutatnak. A visszafutáskor viszont a Copper újra ráállítja őket a bitmapek elejére, így a következő kijelzéskor is a te képed kerül fel a TV-re. Ezzel biztosítod tehát, hogy az általad definiált képet jelezze ki a hardware és ne más zagyvaságot. Szóval ott tartottunk, hogy definiáltuk a display window-t. A képkijelző DMA akkor indul be, amikor a kijelzés eléri azt a sort, amelyre te az ablakod kezdetét definiáltad, és mihelyt eléri az ablak végét, a DMA-k ismét leállnak, hisz már kirajzolódott az amit te akartál. Ez gondolom világos. Most koncentráljunk egy sorra, és ebben nézzük kicsit meg a DMA működését. Ha a DMA pihen, akkor a BLTxDAT regiszterekbe nem kerül adat, ilyenkor a hardware a háttérszínt, azaz a COLOR0-ban definiált színt fogja kijelezni. A DMA-nak tehát akkor kell beindulni, amikor eléri a display ablak bal határát, és akkor kell leállni, amikor az ablak jobb széléhez ér. Mivel azonban a gépeknek is szükségük van időre a műveletekhez (ugye kicsi az epszilon, de pozitív!) ezért a vízszintes viselkedését a DMA-nak nekünk kell megmondani, mégpedig úgy, hogy további két regisztert, a DDFSTRT-ot ($dff092) és a DDFSTOP-ot ($dff094) meg kell határoznunk. Ezen regiszterek értékei számíthatók a vízszintes DIWSTRT és DIWSTOP pozíciókból, hiszen az ablak határai nagyon is számítanak abban, hogy mikor induljon be a DMA. Ha lores felbontást használunk, akkor a képlet a DDFSTRT-re (vp/2-8.5), hires kép esetén (vp/2-4.5), ahol vp a DIWSTRT-ben definiált vízszintes érték. Miután megvan a DDFSTRT, abból a DDFSTOP szintén számolható: DDFSTRT+(8*(ksz/16-1)) lores képnél, DDFSTRT+(4*(ksz/16-1)) hires képnél, ahol ksz a display ablak szélessége pixelekben. Azt, hogy hogy jönnek ki ezek a képletek, most hanyagoljuk. Akit érdekel, a Mapping The Amiga c. doksi 8768. sorától találja a magyarázatot. A vicc viszont az, hogy másik két doksiban is megnéztem a képleteket, és mégcsak véletlenül sem egyeztek meg. Ennél nagyobb vicc már csak az volt, hogy ráadásul egyik sem működött... Ennyit az egyedi display ablakok kreálásáról. Azt fogjuk ezért csinálni, hogy a következő számba beírok egy táblázatot, ami néhány tipikus felbontás és ablakméretre ad meg regiszterértékeket. Sajnos ennyi fért bele ebbe a mostani számba. Ez kb. a téma lényegi ismertetésének a fele volt.

Hogy ne hagyjalak mégis csak így itt titeket, sejtve azt, hogy mi lehet az a kis gondolat, ami valószínűleg legtöbbetek fejében most "hiányzó láncszem" néven motoszkál, elárulom, hogy a felbontásokat, a bitmapek számát természetesen vezérlőregiszterekkel lehet megadni. Három darab van belőlük, név szerint BPLCON0, BPLCON1 és BPLCON2. Akinek van doksija, az máris előhúzhatja és meglesheti a bitkiosztásokat. Ha pedig esetleg még egyesek odáig fajulnának, hogy próbálgatni akarnak, akkor még annyit, hogy a vezérlőregisztereket, a színregisztereket elég egyszer feltölteni. Ezek frissítését nem kell a copperlistába írni, oda csak a BPLxPT feltöltéseket kell rakni, de azokat aztán tényleg kell!!!! Ja, és nem árt, ha használjátok a múltkori kis startup rutint, valamint ha az új copperlista letöltése megelőzi a vezérlőregiszterek átírását, és 320x256-os képpel próbálkoztok. Arra legalább jók a képletek. Na legyetek jók!

Iron Hawk of BiOHazard
email: iron_hawk@ludens.elte.hu

AMOS THE CREATOR

Amos extension #3

Egyre közeledünk az Amos Extension berhelőkhöz szóló utolsó cikkünkhöz. Ezen alkalommal egy készülő ext. demoját helyeztük el a lemezmellékleten. A Dbase_EX.s a forráslista, a Dbase_EX pedig a lefordított extension. Ezt kell beírni az Editor ext. listájába, a 21. sorszámhoz. Ezekről a rutinokról a 95/10-11. számban már olvashattatok, de akkor Amos forrásként. Ugyanazok a rutinok kerültek most átültetésre assembly-re.

A mellékelt ext. a következő utasításokat tartalmazza:

=Db Address - visszaadja az ext. adatzónájának kezdőcímét; =Db Sel - visszaadja az aktuális munkaterület számát; Db Use filename$ - egy Dbase adatállományt nyit meg használatra; Db Close - lezárja az aktuális munkaterületen lévő adatállományt; =Db Flen (n) - visszaadja az n. adatmező hosszát; =Db Fieldno - a mezők számát adja vissza;

Az előző két cikk összegzése képpen, a forráslistában példákat találhattok valamennyi tárgyalt esetre. Amennyiben ki is akarjátok próbálni, akkor szükség lesz egy Dbase adatfile-ra, ami egy korábbi lemezmellékletre is felkerült. Persze megfelel egy PC-s file is, vagy a Superbase is képes ilyet előállítani.

Vessünk egy pillantást a hibarutinokra:

A rutinok a következőképpen állnak le egy hibaüzenettel

Rbxx L_hibacimke

A hibacimkék alatt a d0-ba kerül a hiba kódja, majd a hibarutin következik. Ebből kétféle is van. Az egyik, a saját új hibaüzenetünket hozza létre, pl.:

```
*  Custom Error Messages
L_Notused equ17
L17
   moveq #2,d0
   Rbra  L_Custom
```

Ez a kettes hibaüzenet az L_Custom rutinban van megadva:

```
L_Custom        equ    23
L23 lea    ErrMess(pc),a0
   moveq   #0,d1              * Can be trapped
   moveq   #ExtNb,d2          * Number of extension
   moveq   #0,d3              * IMPORTANT!!!
   RJmp    L_ErrorExt         * Jump to routine...
* Messages...
ErrMess dc.b    'Channel already used!',0    *0
   dc.b    'Not a Dbase file!',0            *1
--#2-->  dc.b    'No file is used!',0       *2
```

Amennyiben az Amos saját hibaüzenetei közül szeretnénk valamelyikben gyönyörködni, akkor pl. a következőt kell tennünk:

```
L_IOOMem  equ18
L18
   moveq #24,d0
   RJmp  L_Error
```

Az itt megadott hibakód az Amos saját hibakódja. Ezt adja vissza az =Err$(n) funkció is. Ezután nem a saját hibakezelőnkre megyünk, hanem az Amos belső hibakezelőjére, az L_Error rutinra.

Az Amos hibakódjait és a hozzátartozó üzeneteket listázza a következő ciklus:

```
For I=1 to 199 step 20
   For J=i to i+19
      Print j,Err$(j)
   Next j
   Wait key
   Cls
Next i
```

Egyetlen fontosabb rész maradt még hátra, az Amos belső rutinjainak, vagyis az Amos.lib rutinjainak hívása. Az Amos.lib rutinjainak ofszetjeit tartalmazza az equ.s forrás a Tutorial:Extension fiókban. Itt találhatóak azok a makrók, amelyek a hívásokat megvalósítják. Ezek a SyCall és WiCall, valamint további változataik. Példákat a music extension-ön kívül bármelyik rendszer ext. forrásában találhattok, sajnos megfelelő megjegyzések nélkül. Ezekre legközelebb visszatérünk.

Egyebek

Most már biztos, hogy a Europress és Francois Lionet az Amos fejlesztését abbahagyta. Remélhetőleg a forráslisták és a dokumentációk egy kis csoport részére elérhetővé válnak majd, akik a hibák kijavítását, további update-ek kiadását elvégezhetik. Tehát a jelenlegi legújabb változatok a következők: Amos The Creator & Compiler - V1.36 Amos Pro & Compiler - 2.0

Az Amos Pro már megjelent egy külföldi újság lemezmellékletén, így gyakorlatilag szabadon terjeszthetővé vált az első lemeze. A compiler-e viszont jelenleg is csak üzletekben szerezhető be.

A következő lista tartalmazza a jelenleg megjelent extension-öket, valamint az általuk lefoglalt sorszámot. Mindjárt látszik is, hogy a fenti demonk már foglalt helyen garázdálkodik. Akit ez zavarna, csak fordítsa újra a forrást egy szabad sorszámmal.

AMOS

1	Music or EME v4.64
2	Compact v1.2
3	Request v1.41
4	3D v1.00
5	Compiler v1.36
6	Serial v1.2
7	TOME v4.24
8	CText v2.5
9	Range (AMOS Club Ext.) v2.8
10	Dump Lib
10	LDos v2.5
11	LSer v2.1
12	TURBO PLUS v1.0
14	Intuition v1.3
15	DSAM v????
16	EasyLife v1.4b
18	CRAFT v1.00
19	MusiCRAFT v1.00
20	AMOS OS Interface v3.4
21	PRT_Extension v1.1
22	JD_Extension v4.6

AMOS Pro

1	Music or EME v4.64
2	Picture Compactor v2.00
3	Requester v2.00
4	3D v1.02AP
5	Pro Compiler v2.00
6	IO Devices v2.00
7 8 9 10 10	LDos v2.5
11	LSer v2.1
12	TURBO PLUS v1.0
14	Intuition v1.3
15	DSAM v????
16	EasyLife v1.4b
18	CRAFT v1.00
19	MusiCRAFT v1.00
20	AMOS OS Interface v3.4
21	PRT_Extension v1.1
22	JD_Extension v4.6

A EME ext., helyettesítheti az eredeti Music extension-t. Számos új lehetőséggel és hatékonyabb lejátszó rutinnal. Ezért szerepelnek mindketten az 1. helyen.

Lázi & Angler

Blitz Basic

Blitz 2.1

Egy hosszabb szünet után ismét megjelent a Blitz, már régen várt fejlesztéseit tartalmazó új változata. A legfontosabb változtatásokon a Ted és a debugger esett át. A Ted végre rendesen kezeli a képernyőt. Van lehetőség a WB screen klónozására, de a rendszer Screenmode és font requesterei segítségével saját ízlésünknek megfelelő felületet alakíthatunk ki. Az új editorban helyet kapott egy on-line help is (jobbAmiga-Help), amelyből részletesebb információ nyerhető, mint a korábbi egysorosból. Mindez jó is, szép is, de igazán akkor lesz használható, ha egy újabb változat leváltja majd. Hihetetlen számomra, hogy nem lehet egy '95-ben megjelent programban a WB keymap-jét használni!? A mellékelt kép jól érzékelteti az új debugger összetettségét.

Egy új programozási eszközzel való ismerkedéskor célszerű először azokat a programozási építőköveket megvizsgálni, amely a nyelvjárásoktól eltekintve minden nyelv közös alkotó elemei.

Az alapok:

Változók

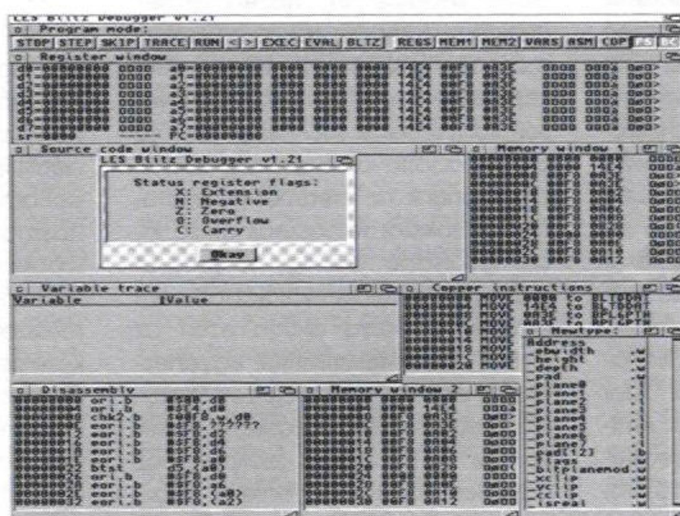
Hat alap változó típust használhatunk, amire a változó nevét követően kell hivatkozzunk. A .b, .w, .l típusok előjeles egészek, rendre byte, szó, dupla szó hosszúságúak. A .q és a .f, FP és FFP típusú lebegőpontos számok. A .s a string megfelelője, de emellett használható a $ szimbólum is. A két karakteres típus nem egyenértékű, tehát z.s és az z$ különböző. Hasonló módon különbözőek a változónevekben a kis és nagy betűk.

A változók mellett használhatunk konstansokat is, amelyeket a # karakterrel jelölhetünk, a nevük előtt.

A változók típusát nem kötelező megadni minden használatkor. Ilyenkor azonban nem árt előre definiálni a külön nem jelzett változók típusát. Erre szolgál a DEFTYPE utasítás, melyet követően megadhatjuk az alap típust (pl. DEFTYPE .b). Kiegészíthetjük változó nevekkel is az utasítást, ekkor leszűkítve a meghatározott kört.

Saját komplex típusokat definiálhatunk magunk is a Newtype segítségével. A lényeg az, hogy a Newtype és az End Newtype között új sorokban és/vagy kettőspontokkal elválasztva kell megadnunk az új típust alkotó elemek nevét. Ezek mind változó nevek, tehát a fenti szabályok alkalmazhatóak rájuk is. Például, ha egy objektumként szeretnénk kezelni egy terület zónát:

```
Newtype .zone
 x.w:y.w ;koordináták
 név.s   ;város neve
 egység.b
 terep.b
 védettség.q
End Newtype
```



Ezután már van értelme a cucc.zone nevű változónak. Az így alkotott változóban lévő tagra a \ (backslash) karaktert követően hivatkozhatunk.

Természetesen a változókból tömböket is képezhetünk. Ez igaz a Newtype-pal létrehozott struktúrákra is. Mindez, a basic nyelvekben megszokott formában történik. A különlegességet, a tömbökből létrehozható láncolt listák jelentik. Arról van szó, hogy egy tömb definiálásakor lefoglalunk akkora helyet a memóriában, amennyi a legtöbb várható adatnak elegendő lesz. Amennyiben nem egy konkrét táblázat leírására alkalmazzuk a tömböt, hanem azonos jellemzőjű tagokhoz, akkor figyelemmel kell legyünk a már bejegyzett és a még fel nem használt tömb cellákra. Ezt a feladatot egyszerűsíti le a listák használata.

Listák

A Dim List változó(max. elem) utasítással hozhatjuk létre. A listára való hivatkozáskor nem kell hivatkoznunk az elem számra, ugyanis ezt egy belső mutató határozza meg. Tehát értéket adni a lista aktuális elemének, a változó()=20 formában lehet. Természetesen a listák állhatnak a Newtype-pal létrehozott típusokból is. A lista mutatójára a következő utasítások gyakorolnak hatást, ezekkel kezelhetjük listánkat. Mindegyikük funkció, tehát valamilyen értékkel térnek vissza, amelyeket feltételekben közvetlenül alkalmazhatunk. Kezdetben listánk üres, tehát dimenzionálás után nincs még értelme a fenti értékadásnak. Valamennyi funkció után a lista nevét kell megadni üres zárójelekkel.

AddItem – egy elemet adunk a listához. Pontosabban a jelenlegi elem elé szúrunk be egy következőt. Amennyiben éppen a max. elemnél voltunk, akkor logikai hamis eredménnyel tér vissza;

KillItem – a fenti ellenkezője. Törli a lista aktuális elemét;

Nextitem - amennyiben van a jelenlegit követő elem, akkor az lesz aktuális;

PrevItem – a fenti ellenkezője;

Firstitem – a legelső elemre álljunk;

LastItem – az utolsó elem;

AddFirst – a lista elejére szúr be egy helyet, majd ezután erre a helyre hivatkozhatunk. Hibát akkor kapunk, ha már nem volt szabad hely a listában.

AddLast – a lista meglévő elemei után helyezhetünk el új elemet;

Pushitem - a jelenlegi elem mutató egy 8 elemű verembe kerül, amit majd a következő funkcióval lehet elérni;

PopItem – az előző funkció által 'félrerakott' elem mutató fog az aktuális elemre mutatni;

SortList – A lista elemeit rendezi növekvő sorrendbe. A rendezés vagy egész típusú lista esetén hajtható végre, vagy pedig olyan több mezőből álló típus esetén, amelynek első típus tagja, egész.

ResetList – a következő Nextitem a legelső elemre fog mutatni;

ClearList – a lista törlése. Azonos állapotba kerül a létrehozáshoz.

A Pushitem vermét az Itemstacksize n utasítással állíthatjuk n méretűre.

Végül pedig nézzünk egy példát egy lista feltöltésére, majd kiírására:

```
DEFTYPE .b
Dim List veletlen(10)
While AddItem (veletlen())
  veletlen()=Rnd(100)
Wend
While PrevItem(veletlen())
  NPrint veletlen()
Wend
```

Endcikk

Lázi

PROGRAMOZÁSTECHNIKA

A változatosság kedvéért a múltkori számba tett cikk írásakor elfelejtkeztem arról, hogy valami áprilisi tréfát kellett volna beleírni. Így aztán most törhetem a fejem, hogy mit minősítsek most utólag annak. Lehet, hogy semmit sem találok? Az áprilisi tréfa különben sem mindig olyan nagyon jó dolog, legfőképpen akkor nem, ha az előző számban megjelent cikket tartalmazó lemez és egyéb adathordozók szállnak el, csak úgy áprilisi tréfa címszó alatt. (Egész pontosan az a tömörített file, amiben az eddigi cikkeket tárolom) Mivel az előző GURU-t még nem kaptam meg, ezért nem tudom, hogy pontosan hol hagytam abba legutóbb. Ennek megfelelően lehet egy-két mondatnyi eltérés. Vegyétek ezt áprilisi tréfának! A további hasonló tréfák elkerülése érdekében mostantól egyszerre készítek el, több számra elegendő cikket. Ha forráskódokat is szeretnétek, akkor nagyon hasznos lenne, ha találnánk valami olyan fordítót, ami PC-n és Amigán is létezik, és Amigán is korrektül lefordítja az eredetileg PC-re írt kódot. (Nem grafikáról vagy hangról van szó. File-kezelést pedig szabványos funkciókon keresztül érjük el. Az egyetlen gond a file-nevekkel lehet, de azokból az Amiga megérti a nyolc betűs név + három betűs kiterjesztés kombinációkat.)

Tehát valahonnan a képlettenger környékéről kell folytatnom. A másodfokú egyenlet út-idő összefüggését a múlt számban már leírtam, sőt némi egyenletrendezés után megkaptunk egy megoldóképletet is. A megoldóképletben a két gyök közül valamiért mindig csak az egyiket kerestük. Ennek az oka az, hogy a másik eredmény negatív lett volna, az időben való visszafelé utazás pedig nem éppen valószínű a szimulálandó versenyen. Tehát a képletünk ezért ilyen egyszerű. Ezzel egy adott szakasz megtételéhez szükséges időadatot kaphatjuk meg. Igen ám de mekkora egy szakasz, és hogyan döntjük el, hogy mikor melyik szakaszon járunk. Nehéz ügy mert a szakaszokat többféleképpen lehet osztályozni. Először is vannak kanyarok és egyenesek. Az első esetet ÁLLANDÓ SEBESSÉGŰ SZAKASZnak tekinthetjük, a sebesség pedig az előző szakasz végére elérhető sebesség. Igazából a verseny két nagy része között (Gyorsulás kanyarodási sebességre és Versenysebességgel megtett szakaszok) ennek a szakasznak a szempontjából is különbséget kell tennünk, hiszen a verseny első részében még nem tudjuk a kanyarodás sebességét, hiszen ennek csak a maximuma adott, a verseny második részében ez már mindenképpen az adatfile-unkból beolvasott kanyarodási sebesség. (Erre az utóbbi adatra csak egyszer kell kiszámítanunk az eredményt és utána azt sokszor felhasználhatjuk. Kicsit gyorsabb lesz így a programunk.) Mivel minket valójában nem érdekel a pálya alakja ezért az egész pályát tekinthetjük egyenesnek, ahol a kanyarnak jelzett szakaszok sebességkorlátozásként jelentkeznek. Tehát erre a szakaszra az egyenes vonalú egyenletes mozgás képlete használható. Az ÁLLANDÓ SEBESSÉGŰ SZAKASZoknak ezzel a részével késszen is vagyunk. A pálya eredetileg is egyenes részeit három, vagy négy csoportra oszthatjuk. A hármas felosztás szerinti GYORSÍTÓ SZAKASZok oszthatóak két további részre. A felosztásnak nagyon egyszerű jelentőssége van. A verseny első nagy részében, amit Gyorsulás kanyarodási sebességre névvel jellemezzük, az összes egyenes szakasz GYORSÍTÓ SZAKASZ. A verseny második részében az egyenes szakaszok úgy oszthatók fel, hogy a GYORSÍTÓ SZAKASZok és a LASSÍTÓ SZAKASZok hossza megegyezik. Ezeknél a szakaszoknál számolhatunk az előző számban megjelent képletekkel, a végsebességgel megtett szakaszok pedig megint az ÁLLANDÓ SEBESSÉGŰ SZAKASZok kategóriájába tartoznak. Innen nagyon egyszerű lenne a dolgunk, csak éppen a szakaszok hosszát kell meghatározni, a sebesség idő képletek segítségével. A probléma az ott van, hogy a szakaszok hossza nem biztos, hogy az egy betűvel jelzett szakaszok hosszának egész számú többszöröse. (Sőt, ha méterre vagy akár centiméterre átszámolunk mindent akkor is kaphatunk törtszámokat.) A képletek rendezése és a kód elkészítése innen már kevesebb mint fél óra, de legalább 5-6 oldal, ami 3 GURU-ban megtöltené a programozástechnika rovatot. Ezzel tehát be is fejeztük a Nemes Tihamér verseny feladatainak tárgyalását.

A versenyekről szóló kitérő előtt pár szó már esett az adatfile-okról. A témát annak ellenére elővettem, hogy azt hittem, hogy ezzel mindenki tisztában van. Akkor úgy gondoltam, hogy ennek csak annyi haszna lesz, hogy egy helyen pár szóban össze lesz foglalva. A dologról azóta kiderült, hogy tévedtem, messze nem ismeri mindenki a filekezelést azok közül akik programozni akarnak és ezért nulláról kell elkezdenem az egészet. Remélem, a probléma tárgyalása után senkinek sem jut eszébe megkérdezni, hogy egy játékhoz mért kell adatfile és miért nem illik azt szekvenciálisan olvasgatni. A véleményváltozást nagyon egyszerű dolog okozta, találkoztam valakivel, aki állítása szerint három nyelven tud programozni és arra a kérdésre, hogy hogyan is akarja az általa tervezett szerepjátékban (RPG) kezelni az adatfileokat, csak nézett, hogy minek ahhoz adatfile, ő mindent beépít a programba, a képeket meg a Visual Basic majd automatikusan beolvassa. Miután elmagyaráztam neki, hogy ez így nem megy, ugyanis így a programjának 32 megás gép kellene, az az ötlet jutott az eszébe, hogy ő majd szekvenciálisan olvasgatja a file-okat és így keresgél benne. A sebességgel kapcsolatos kérdéseimen pedig csak csodálkozni tudott... Persze lehet úgy is gondolkozni, hogy az adatokat sok kis file-ban helyezzük el, akkor egy file-t gyorsan átnézhet a program, de nem feltétlenül erőforrás-takarékos. Persze a file-nevek és a bennük

tárolt adatok kapcsolatát is lehet file-ban tárolni. És sikerül így megírni egy normális esetben egy vagy két lemezes programot egy vagy két CD-s programra... (Általában minden file több helyet foglal a hosszánál. A könyvtárak is foglalnak egy-egy kisebb helyet. Ez is a file-ok számától függ. Az egy könyvtárban tárolt file-ok számától függ a a file-keresés sebessége... És az installálást/törlést sem gyorsítja meg a sok file...) Az adatfile-okra tehát szükség van a memóriaigény csökkentéséhez és ezeknek pedig sok egyéb ok miatt jól szervezettnek kell lenniük.

Ehhez a témához kapcsolódik egy apró kis technikatörténeti kitérő. A kódba belefordított adat egy időben nagyon gyakori volt PC-n. A dologra két megoldás született, az egyik sok egymást hívogató futtatható file volt, ami úgy működött, hogy minden fontos programrészlet az össze adatával együtt egy külön futtatható file volt, ami egy futtatóprogramnak üzengette meg, hogy melyik a következő futtatandó kódrészlet. Elég undorító megoldás, de működik. A hibája csak annyi, hogy nagyon hosszú és nagyon lassú lesz tőle a program... A másik valamivel szebb megoldás az *overlay technológia* volt, amiből kifejlődött a mai *swap file*-os technológia. Igen, az amitől a Windows olyan lassú és amitől állandóan a hard disken keresgél. Ennek a swap file-os technológiának, illetve az eredeti overlay technikának az a lényege, hogy a program éppen nem használt részeit a lemezen vagy a hard disken tárolja és csak akkor tölti be azokat, ha szükség van rájuk. A végrehajtásuk után elég gyorsan átadják más programrésznek a helyet és törlődnek a memóriából. A sebesség érthető okokból nem a leggyorsabb, de az overlay file-t a fordító, a swap file-t pedig a Windows vagy a DOS Extender kezeli DOS alatt... Szerencsére az overlay technika előnyeiről egyre többen felejtkeznek el... (Ezt a technikát az egyes programozási nyelvek különböző módon valósították meg. Volt ahol az overlay file-ok valójában speciális EXE file-ok voltak, tehát a jóval primitívebb több futtatható file-os technika egy javított alkalmazásáról beszélhettünk. Ebbe a kategóriába tartoztnak a Bill Gates bácsi által írt fordítók.) Az overlay technika és a swap technika közötti különbség annyi, hogy az overlay file a program fordításakor készül el, míg a swap file a program futtatásakor. Az overlay-os programoknál tehát nem kell várni indításkor az overlay file elkészítésére, de az nem is igazodik a memóriánk méretéhez... A swap file viszont futtatáskor készül, sőt futás alatt meg is változhat és általában a futtatás körülményeihez részben optimalizált. Az okosabb programok általában állandó swap file-t használnak, míg más kevésbé ügyesen megírtak ideiglenest, amit időnként elfelejtenek maguk után kitörölni, ami a program méretének növekedéséhez vezet. (Néhány programban az állandó swap file is "hízik". Jó példa erre az SSI féle Dark Sun, amiben az egyik állandó swap file mérete folyamatosan nő, és ez a swap file sűrűn sérül meg, nem várt hibákat okozva...) További problémát okoz, PC-n legalábbis, hogy a swap file letörlése után a szabad hely a hard disken nem lesz egybefüggő, ami lassíthatja a file-ok elérését, tehát töredékmentesítő programokat kell futtatnunk egy ilyen program néhányszori használata után... Ennyit a swap és overlay technikákról.

A file-okat két nagy típusra szokták osztani az egyik típust a szöveges formátumú file-ok másikat a bináris formátumú file-ok képviselik. A kettő között a fő különbség az, hogy a szöveges formátumú file-ok olvasható formátumban tárolják az adatot. Ez természetesen jóval lassabb mint a bináris tárolás és nagyobb a helyigénye is, Ennek megfelelően csak akkor szabad használni, ha mindenképpen szükséges. Ennek a file-típusnak előnye, hogy bármely ASCII szövegszerkesztővel szerkeszthető, kivéve a Windows 95 notepadjét. (Az ugyanis átírja a file kiterjesztését...) Hogy ez miért jó? Mert mondjuk, ha a programod lefagy a konfigurációs file hibája miatt, a külső setup meg valamiért nem fut az adott gépen, akkor is el lehet indítani a programodat. Természetesen ebben a file-ban is lehetnek parancsok, de azok vagy szövegesek, vagy ANSI vezérlőszekvenciák. Szerencsére néhány jól megírt szövegszerkesztő is ezt a megoldást választotta, így a filejaikat bármely gépen könnyen el lehet olvasni, vagy ki lehet nyomtatni...

A bináris file-ok gyorsabbak, általában állandó szerkezetűek, nehezebben szerkeszthetőek és kisebbek. Egy titkosított file, a szótárkódos titkosítással készített szövegfile-ok kivételével, bináris file. Ennyit a két alapvető file-típus használatának alapjairól. A szövegfile-okat sajnos majdnem mindig szekvenciálisan kell olvasgatni, ellentétben a bináris file-okkal, amiket lehet véletlenszerű eléréssel is kezelni. A véletlenszerű elérés egyik alapvető előnye a gyorsaság. A file gyors kezeléséhez tudnunk kell, hogy mi hol van a file-ban. Az adatok helyére mutató file-t általában Index filenak nevezzük. Sok esetben ez az Index file a valódi adatfile elején, azzal egy file-ban van. Erre a megoldásra igen érdekes példa néhány Westwood játék. Ezek ugyanis a különálló adatfile-jaikat fűzik össze egy file-ba, és az ezen a nagy fileon belüli pozíciókat (az egyes kisebb file-ok helyét) ennek a nagy adatfile-nak az elején lévő index tartalmazza. Ennek az egyszerű módszernek elég sok előnye van, viszont a programot nehezebb lemezekre bontani. A lemezekre bontáshoz régebben használt archiváló programok is hasonló technikát használtak. A mai tömörítőprogramok általában már ennél hatékonyabb módszereket használnak, ami szerint minden adatot egy fejléc előz meg, ami tartalmazza a következő adat helyét is. Ez egy eléggé hatékony módszer, csak a file-ban való keresgélés kicsit lassú. Az adatbázis-kezelő programok általában ezt a módszert és az index-file-okat is képesek használni.

Az adatfile-ok kezelésével kapcsolatos egyéb infokat a következő számban találjátok. *(Remélem, most normális betűmérettel is befér a cikk...)*

Varju Gergely

A Rendszerbarát

Az előző számban az IFF file formátummal kapcsolatos dolgok ismertetését kezdtük el, most a téma folytatása következik.

A ckSize egy logikai blokkméret, hogy hány adatbyte található a ckData-ban. Ha a ckData páratlan számú byte hosszú, akkor egy 0 helykitöltő byte is található, mely nem szerepel a ckSize-ban. A chunk teljes fizikai mérete a a ckSize páros értékre felkerekítve plusz a fejléc mérete. Így a legkisebb chunk 8 byte hosszú – ckSize=0 esetén. A következő chunk-ok kedvéért a programnak minden chunk ckSize értékét úgy kell tekintenie mint egy virtuális file-véget a ckData olvasása során, még akkor is ha az adat hibás, pl. ha a egymásba ágyazott tartalmak csonkoltak.

Stringek, string chunk-ok és string jellemzők
ASCII szöveg esetén az LF egy forced line break-et jelöl (bekezdés vagy sorvége). Más vezérlőkarakter nem használatos.

A ckID egy olyan chunk számára, mely nem formázott (plan) szöveget tartalmaz a "TEXT". Praktikus okból a text string ne legyen hosszabb 32767 (2^{31}-1) byte-nál. Amikor a string adatot ír le, a string hosszának 0 és 255 karakter között kell lennie. Így a string könnyedén C vagy Pascal STRING[255]-gé konvertálható. A ckID-nek a tulajdonságra kell utalnia és nem "TEXT"-nek kell lennie.

Adatjellemzők
Az adatjellemzők attribútumokat adnak meg a következő (nem adatjellemzőt tartalmazó) chunk-okra. Az adatjellemző alapvetően az mondja, hogy „változó = érték", pl. xy = (10, 200). A jellemzők csak az adat és a jellemzők szekciókon belül szerepnek (FORM, ill. PROP).

Adatszekciók
Az első szükséges teendő a file ellenőrzése, hogy IFF adatot tartalmaz-e, és ha igen a kívánt típusú adatot tartalmazza-e. Így eljutottunk az adatszekció fogalmához.

Az „adatszekció" vagy IFF "FORM" egy önálló „adatobjektum", mely önmagában tárolható a file-ban. Magas szintű adatobjektum pl. egy kép, vagy egy hangeffekt. Az IFF szerkezet "FORM"-ja teszi önazonosítóvá. Egy összetett objektum lehet egy zenei partitúra a beágyazott zenei hangszerek leírásával.

FORM
Az adatszekció egy "FORM" ckID-jű chunk és az elrendezése a következő:

```
FORM          ::= "FORM" #{ FormType (LocalChunk | FORM | LIST | CAT )* }
FormType      ::= ID
LocalChunk    ::= Property | Chunk
```

A "FORM" ID egy szintaktikai kulcsszó, mint a "struct" a C-ben. Tételezzük fel, hogy a "struct ILBM" tartalmaz egy "CMAP" mezőt. Ha látjuk a "FORM"-ot, várhatjuk a FORM típusazonosítót (példánkban a struktúra nevét – "ILBM") és a korábban leírt elrendezés (vagy szintakszis) részeit (lokális chunk, FORM, LIST és CAT). Egy "FORM ILBM" leginkább egy lokális "CMAP" chunkot tartalmaz, egy "ILBM.CMAP"-et (hogy egy elfogadott nevet használjunk).

Így a "FORM" chunk azonosító egy adatszekciót jelöl. Ez magában foglalja, hogy a chunk egy azonosítót tartalmaz és néhány beágyazott chunk-ot. Egy FORM olvasásakor, más chunk-okhoz hasonlóan, a programoknak a ckSize-t mint chunk tartalmára vonatkozó virtuális file-véget kell figyelembe venniük, akkor is ha csonkák.

Azok lokális chunk-ok, melyek a FORM típus tervezésekor lettek definiálva (és ebből adódóan ismertek minden ilyen típusú kliens számára) az ún. *standard chunk*-ok, míg a specializált típusok, melyeket később hoztak létre az ún. *non-standard*-ek.

Összetett FORM-ok
Egy FORM belsejében elhelyezkedő FROM chunk egy teljes értékű adatszekció. Ez azt jelenti, hogy építhetünk olyan összetett objektumokat, mint több képkockás animáció a rendelkezésre álló kép és hangeffekt FORM-okból. További olyan chunk-ok beszúrására is lehetőség van, mint pl. képváltási gyakoriság és képkocka számláló.

Összetett FORM-ok felhasználásakor mérlegelni kell a létező programokat, melyek létrehozzák és szerkesztik az összetevő FORM-okat. Ezek a szerkesztő programok közül – annak ellenére, hogy betekintenek az összetett objektumunk belsejébe is – csak kevés teszi lehetővé a szerkesztését. A többség nem teszi lehetővé az általa támogatott összetevő kicserélését az összetett objektumunkban. Ez azért van, mert az IFF előírások megkívánják a összetett FORM-ok felépítésének megadását akár egy számláló kezelését vagy az alkotók jegyzékét. Csak azok a programok, melyek támogatják a mi FORM típusunk szabályait képesek létrehozni, ill. módosítani ilyen FORM-okat.

Ezért olyan program tervezése során, mely összetett objektumokat hoz létre, nyomatékosan javasolt a felhasználó részére lehetőséget biztosítani arra, hogy importálja és exportálja a beágyazott FORM-okat. Az import és export történhet a clipboardon, vagy file-on keresztül.

Ennyi elméleti bevezetés után (pihentetőként) nézzük meg egy IFF file szerkezetét, hogy a korábban leírtak a gyakorlatban hogyan kerülnek felhasználásra.

```
0000: 464F524D 00039E30 494C424D 424D4844  FORM...0ILBMBMHD
0010: 00000014 01E801F0 00000000 08000180  .....è.ð........
0020: 00000101 02800200 414E4E4F 00000048  ........ANNO...H
0030: 24564552 3A205772 69747465 6E206279  $VER: Written by
0040: 20415344 47277320 41727420 44657061   ASDG's Art Depa
0050: 72746D65 6E742050 726F6665 7373696F  rtment Professio
0060: 6E616C20 49464633 2E302E34 20283036  nal IFF3.0.4 (06
0070: 2E30392E 39332900 434D4150 000000C0  .09.93).CMAP...À
0080: 2C2C283C 3430513C 34554938 693C3869  ,,(<40Q<4UI8i<8i
0090: 4D3C6959 41824D45 71694986 5D497D65  M<iYA.MEqiI.]I}e
00A0: 659A594D 8E6D4D8E 7D517D71 79867D65  e.YM.mM.}Q}qy.}e
00B0: B25D51AA 6565AE71 5186867D AA7165B2  ²]Qªee®qQ..}ªqe²
00C0: 82519E92 69AE8265 CB6959AA 827D9E96  .Q..i®.eËiYª.}..
00D0: 7DB29265 CB756DCF 7D5DCB92 65B29A82  }².eËumÏ}]Ë.e²..
00E0: D38271AA 969ACB96 7DDB9265 AEAA96DB  Ó.qª..Ë.}Û.e®ª.Û
00F0: A669DF96 7DAAA6B2 DBA675D7 A68AC7A6  ¦iß.}ª¦²Û¦u×¦.Ç¦
0100: A2EBA675 B2B6B6EB B675EBAE 8AE3A69E  ¢ë¦u²¶¶ë¶uë®.ã¦.
0110: DBC38ECB AEBAD7BE A2CFC3BA F7C38EDF  ÛÃ.Ë®º×¾¢ÏÃº÷Ã.ß
0120: CFA2F3BE 9EE7C3B2 E3C7C3DF D3BEF7D3  Ï¢ó¾.çÃ²ãÇÃßÓ¾÷Ó
0130: A2D7D7D7 F7DBC3EB DBDBF7E7 DBFBF3EF  ¢×××÷ÛÃëÛÛ÷çÛûóï
0140: 43414D47 00000004 00029804 44504920  CAMG..........DPI
0150: 00000004 00640064 424F4459 00039CD8  .....d.dBODY...Ø
0160: 3D3ECDB5 004D55E0 8D46C443 11167CC3  =>Íµ.MUà.FÄC..|Ã
0170: EDA96541 0F153C1C 93B8AE8E EFE9727D  í©eA..<...®.ïér}
0180: 7FE7DA6A D6F697AB C6229ADA E75CBE68  .çÚjÖö.«Æ".Úç\¾h
0190: BAC551B5 85628B04 8591A92A D2CE003D  ºÅQµ.b....©*ÒÎ.=
```

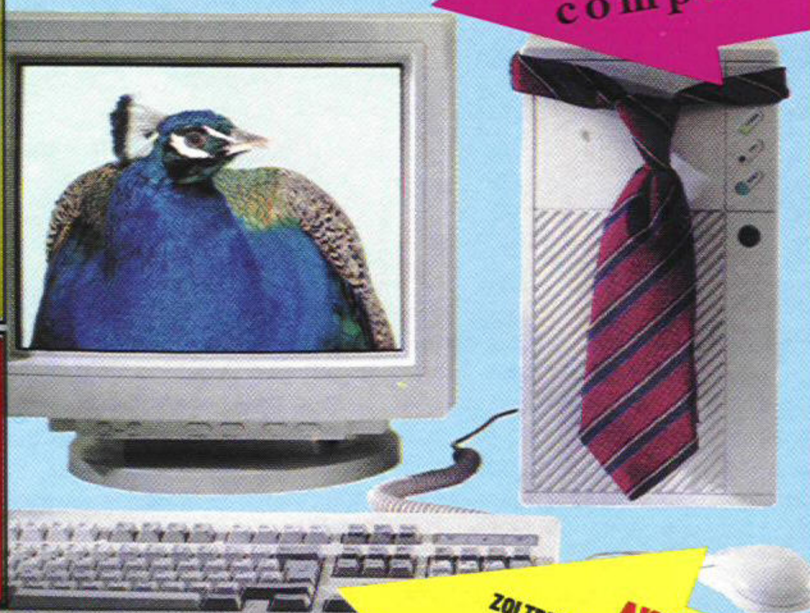
A választott file egy 488×496 felbontású HAM8-as kép. De ez már a következő számok témája lesz.

(JOCO)

ACOMP

Vásárlóink igénye szerint állítottuk össze ezt a konfigurációt, amely installálva megvásárolható üzleteinkben (kérjük telefonáljon, hogy éppen van-e). Az ár **mindent** tartalmaz, ami a gép működéséhez szükséges – semmi trükk, semmi extra költség...

A gép teljesítménye maximálisan megfelel az intenzív irodai alkalmazásokhoz is, és bővíthető multimédia kiegészítésekkel (CD-ROM, hangkártya,stb.). Irodai munkához ajánljuk a (magyar nyelvű) MS-Windows operációs rendszer és az MS-Office programcsomag telepítését.



Intel Pentium 75MHz + cooler, 256KB cache,
8MB RAM, 1,44MB floppy, 1GB HDD,
CIRRUS 5430 PCI VGA kártya 1 MB RAM,
14" AXION COLOR SVGA monitor (1024x768 0.28, LR, NI)
Minitorony, 102 gombos billentyűzet,
MS-400 mouse

Installált szoftverek:

MS-DOS 6.22 OEM,
DOS Navigátor 1.42 filekezelő,
Qpeg 1.7c picture viewer, NeoPaint 3.1F rajzolóprogram,
Thunderbyte Antivirus 7.00 (védelem a vírusok ellen),
valamint 100MB shareware játékprogram.

Mindez CSAK 147.600,-Ft+ÁFA

AKCIÓ:
ZOLTRIX FAXMODEM+BITFAX szoftver is az árban!
Küldje faxait kinyomtatás nélkül, közvetlenül a kedvenc szövegszerkesztőjéből!
Csatlakozzon a világot behálózó kommunikációs hálózatokhoz!



486DX4-100MHz-ig, Write Back cache, 3Vesa, 7ISA, 4*36pin, 2*72pin RAM, UMC chipset, AMI bios, OEM	9.200
486DX4-100MHz-ig, 128Kb cache, 3Vesa, 7ISA, 4*72pin RAM, AMI bios, OEM	12.000
486DX4-100MHz-ig, 128Kb cache, 4PCI, 3ISA, 4*72pin RAM, VIA Pluto chipset, Award bios, IDE+ (Comfort)	13.600
486DX4-120MHz-ig, 128Kb cache, 2VESA, 5ISA, 4*72pin RAM, SIS chipset, Award bios, (ASUS 4SV2GX4)	14.400
486DX4-120MHz-ig, 256Kb cache, 3PCI, 1VESA, 2*36bit RAM, SIS chipset, Award bios, IDE+ (ASUS SP3)	18.960
486DX4-133MHz-ig, 256Kb cache, 3PCI, 3ISA, 4*72pin RAM, SiS chipset, Award bios, IDE+	15.992
586 75-166MHz, No cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton chipset, Award bios (P&P, Green), PCI IDE+ (Mode 4), UART 16550, EPP/ECP (PC Partner)	17.992
586 75-120MHz, 256Kb cache, 3PCI, 4ISA, Intel Triton chipset, Award bios (P&P, Green), PCI IDE+ (Mode 4), UART 16550, EPP/ECP (Pc Partner)	19.992
586 75-166MHz, 256Kb Pipeline Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton chipset, Award bios (P&P, Green), PCI IDE+ (Mode 4), UART 16550, EPP/ECP (PC Partner)	22.400



128Kb DRAM	796
512Kb DRAM	3.600
1Mb SIMM 70ns	2.992
4Mb SIMM 70ns 72pin	8.992
8Mb SIMM 70ns 72pin	19.200
16Mb SIMM 70ns 72pin	36.800
32Mb SIMM 70ns 72pin	79.992
256Kb cache	3.992
256Kb Burst cache	4.800



14" Axion mono VGA (800*600)	13.600
14" Daewoo SVGA (1024*768, 0.28)	38.800
14" Samsung SVGA (1024*768, 0.28, LR)	39.992
14" Axion SVGA (1024*768, 0.28, NI, LR)	37.992
14" Samsung SVGA (1024*768, 0.28, NI, LR)	42.400
14" Daewoo SVGA (1024*768, 0.28, NI, LR)	39.992
15" Samsung (1280*1024, 0.28, LR, NI, D.)	65.200
15" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, D.)	58.320
17" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, Digital)	98.800
20" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, Digital)	192.000
21" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, Digital)	232.000
14" monitor filter üveg	800



520Mb SeaGate AT	23.200
630Mb SeaGate AT	24.480
1.0Gb WD, Quantum AT	29.200
1.2Gb WD, Quantum AT	31.920
520Mb Quantum SCSI	25.600
1.0Gb IBM SCSI	43.600
4.3Gb Quantum SCSI	149.992
HDD mobil SCSI	4.560
HDD mobil AT	3.992



102 gombos billentyűzet Kanrich, PGA (Angol)	2.080
102 gombos billentyűzet Kanrich, Chicony (Hun.)	2.400
105 gombos WIN95 billentyűzet Kanrich (Hun.)	2.800
102 gombos billentyűzet Stamford Cherry (E / H)	4.992
Microsoft Natural Keyboard OEM	10.960
Microsoft mouse OEM RET	3.992
Microsoft mouse OEM	3.192
Gear mouse	800
Mitsumi mouse	992
MS-400 mouse + pad	1.120
MS-700 mouse + pad	1.680
Logitech OEM mouse	1.800
Dexxa Serial	2.000
Pilot Basic	3.200
Genius Mouse 3	1.760
Genius My Mouse (5 féle színben)	2.240
Genius Easy Scroll mouse	5.520
Genius Easy Handy Scanner (800dpi, 256 szürke)	10.800
Genius Handy Scanner (800dpi, 16.8M szín)	23.600
Genius Handy Scanner (1600dpi, 16.8M szín)	28.400



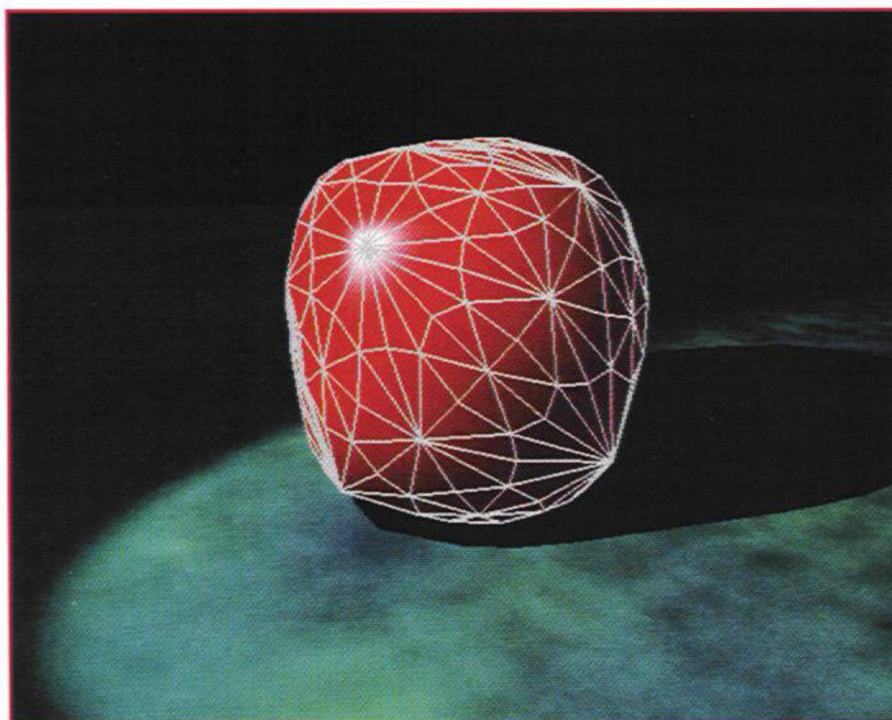
486DX2-66MHz Texas	3.992
486DX4-100MHz Texas	7.360
Pentium 75MHz	15.992
Pentium 100MHz	29.992
Pentium 120MHz	38.992
Pentium 133MHz	49.592
Pentium 150MHz	69.200
Pentium 166MHz	99.992
486 cooler	680
486 Turbo cooler	800
586 cooler	1.200
586 Turbo cooler	1.520

Központi üzlet: 1135 Budapest, Szent László u. 74/a. Tel./Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101
ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 156-6790
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, ebédidő: 12.30-13.00, Szombaton: 9.00-13.00
Árjegyzékünk lekérdezhető a FAX-BANK-ból: 180-8611/1477## (Tone üzemmódban).

VEGYÉL EGY PC-T ÉS ÖRÜLJ NEKI! EZ AZ ÁRLISTA TARTALMAZZA A LEGKISEBB SZÁMOKAT...

Ray Trace

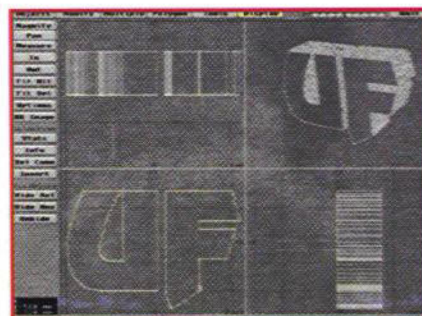
Jó reggelt kívánok azon fanatikus egyedeknek, akik képesek a tavaszi napsugár szabadba hívogató fényének ellenállni, s szabadidejükben nem csodálják, hanem készítik is az ehhez hasonló lenyűgöző jelenségeket! E pozitivizmust sugárzó mondat után következzenek a rossz hírek:



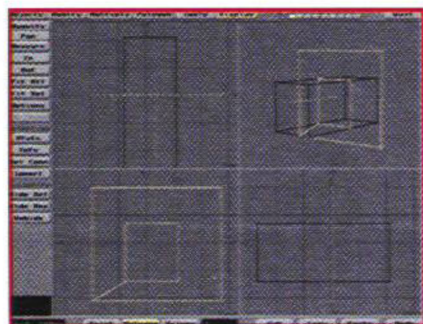
Sajnos Frankie ideje is véges, ezért valószínűleg a múlt havi Ray-Trace rovatban találkoztatok utoljára a nevével. Ennek két következménye lesz:

1. A Modeler és a tárgytervezés fog előtérbe kerülni a látványos húzásokkal szemben. (Persze, ha valakinek más típusú, a Layouterrel (esetleg Imagine-nel) kapcsolatos problémája akad, és meg is írja azt, akkor a lehető legrövidebb idő alatt megpróbálok válaszolni rá.)
2. Ezentúl nem mondhatom azt, hogy azt Frankie írta... Tehát ha valamit nem írtam le elég világosan, akkor csak tollat (nyomtatót) kell ragadni...

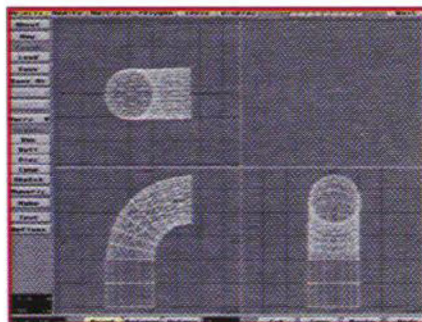
E hosszúra nyúlt bevezető után ideje rátérni havi témánkra, a polygonokra. Tapasztalatom szerint igen sokan próbálnak átállni a könnyen kezelhető, de csúnya képeket számoló Imagine-ről, a LightWave-re. A Modelernek csak annyi köze van az attribútumokhoz, hogy itt kell meghatározni, mely felületek bírjanak azonos tulajdonságokkal (Polygon/Surface). A kiválasztott felületcsoportnak nevet kell adni (vagy kiválasztani egyet a listából), és rákattintani az Apply gombra. Igazi meglepetés akkor éri az Imagine-ben jártas egyént, ha polygon módban (lent) kiválasztja a Display menü Stats pontját. Az itt látottak alapján egy polygon állhat 1, 2, 3, 4 vagy négynél több pontból. Mindig annyi pontból készül egy felület, amennyi pontot előzőleg kiválasztottunk. Az Options beállításai közvetlen felületadásnál nem számítanak. De mikor lehet szükségünk egy és két pontból álló "sokszögekre"? Ha ki akarjuk emelni egy tárgy éleit vagy sarkait. Ha nincs szükség hengerre, mert kis átmérője miatt úgyis csak vonal fog látszani a képen. Csillagoknál, hóesésnél, stb. Tehát olyan esetekben, ahol gömb és cső tárgyak felesleges memóriapazarlást jelentenének. Valódi felületek készítésekor ügyelni kell a kijelölés sorrendjére és a körüljárási irányra is, mert ez utóbbi határozza meg a felület irányát. Ha a felület nem a kamera irányába néz – azaz a normálvektora 90°-nál nagyobb szöget zár be a kamera irányával –, akkor azt a felületet a program nem fogja kiszámolni. Bonyolultabb objectek készítésénél a körüljárási irány figyelése csak lassítja a munkát, ezért egyszerűbb és gyorsabb, ha utólag a Polygon/Flippel állítjuk be a megfelelő irányt. Sok felületnél ez az eljárás is időrabló és idegölő lehet. Szerencsére található itt még egy Align feliratú gadget, mely a felületeket azonos irányba forgatja. Semmi sem tökéletes, vagyis az igazán bonyolult tárgyaknál ez sem segít. Mit lehet ilyenkor tenni? Az Object/Optionsben Automaticot kell beállítani, s a későbbiekben az egybefüggő sík területeket egy felületnek fogja megadni a progi. Sokkal egyszerűbb, ha egy henger tetejét csak egy felület zárja, nem is beszélve a fontokról, melyek kezelését (főként sebesség tekintetében) jelentősen megkönnyíti, ha a lapos részeken (elöl és hátul) csak egy-egy polygon található. Ezt a pozitív tulajdonságukat a további alakítások, boolean műveletek után is megtartják. Itt kell még megjegyeznem, hogy a néhány fontnál – főképp, ha a szöveg

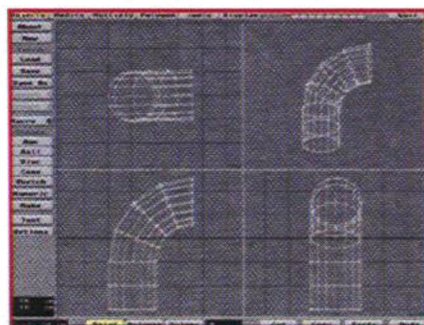


tartalmaz lyukas betűket (R, A, O, stb.) – rosszul állítja be a felületeket. A felületek típusát és számát mindig a céltárgy alakjától függően kell megválasztani. (Egyetlen egy polygonból álló lapot elég nehézkes gömbre feszíteni.) Hiába a gondos tervezés, a sok vázlat, elkerülhetetlen a felületek számának növelése és/vagy csökkentése. Ez utóbbira kézenfekvő megoldásnak tűnik a CUT és a DELETE, de mégsem az. Ezek



használatánál számolni kell a pontok csökkenésével is, mert ha egy pont nem tartozik más felülethez, csak a kiválasztotthoz, akkor az is törlődik. Ahhoz, hogy a pontok megmaradjanak, a Polygon/Remove-t kell használni. A felületek sokszorozására, felosztására is hasonlóan sok megoldás kínálkozik (POLYGON/SUBDIV). Az első, s egyben legegyszerűbb a FACET, mely alapértelmezésben a felülethez tartozó oldalak felénél helyezi el az újabb pontokat, tehát a tárgy alakja nem változik, csak a pontok és a felületek száma növekszik. Ha fractalnak nullánál nagyobb számot adunk meg, akkor az új pontokat szórtan helyezi el. (Képzeld el a következő animációt: Megáll egy autó, kinyitja az első ajtaját, és ezzel elkap egy biciklistát. A biciklista elszáll, az ajtó behorpad. A kérdéses ajtóból két változatot kell készíteni, az elsőt nullás fractallal kell felosztani, az ütközés utánit meg pl. eggyel.) A következő eljárás (SMOOTH) a polygonok irányát is figyelembe veszi, ennek megfelelően lekerekítést végez. A fractal itt is ugyanazt végzi, mint az előző műveletnél, a Max Smoothing Angle pedig a layout surface menüjéből lehet ismerős. Nagyon hasznos amikor egy meghajlított csőről kiderül, hogy kéne még pár felület, és már szinte lehetetlenség elölről kezdeni. Ebből a csoportból már csak a METAFORM maradt hátra. Szintén lekerekítést végez, azzal a két különbséggel, hogy nem kell/lehet határértéket adni, és a már meglévő pontokat is elmozgatja. Miért van két majdnem azonos funkció? Mert másképp működnek, és más célokat is szolgálnak. Ez utóbbinak köszönhetően sokszor szinte az utolsó pillanatig lehet vázlatszintű, néhány pontból álló objectekkel dolgozni. Amikor eljön az idő, akkor csak rá kell kattintani a METAFORMra, és már el is készült a lekerekítés. Mint sok más művelet végeredményét, ezét is befolyásolja, hogy az Objects/Optionsben a felületeket milyenre választottuk. Hiába dicsértem az elején a háromnál több pontból álló polygonokat, egyértelműen csak a háromszögek határozhatnak meg egy felületet, és néhány művelet (pl. az előbb tárgyalt metaform) nem képes sok pontból álló felületekkel dolgozni, ezért ezeket háromszögekre kell osztani a TRIPLÉvel. (Ha az objectet más programban (pl.: Imagine) is fel akarjuk használni, akkor a konvertálás előtt szintén érdemes a TRIPLÉt használni.) Ebből a csoportban található még a UNIFY is, mely a többszörösen definiált polygonok optimalizálását jelentősen megkönnyíti. Ha két polygon ugyanazokat a pontokat használja, akkor az egyiket törli. A felületek irányát nem figyeli, ezért a művelet előtt a kétoldalú polygonokat át kell másolni egy másik rétegre, vagy utólag kell másolatot készíteni, és ezt fordítva visszahelyezni. A középső parancscsoport első gadgetje, az Add Point abban különbözik a Create Points-játol, hogy nem tetszőleges helyre fog kerülni az új pont, hanem egy kiválasztott élre. Tehát először Polygon módban ki kell választani a felületeket, mert csak az

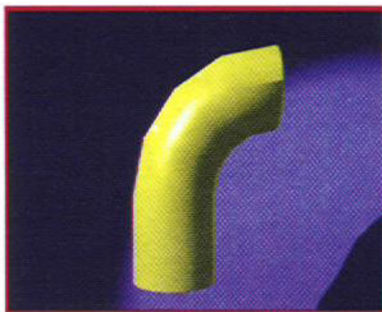


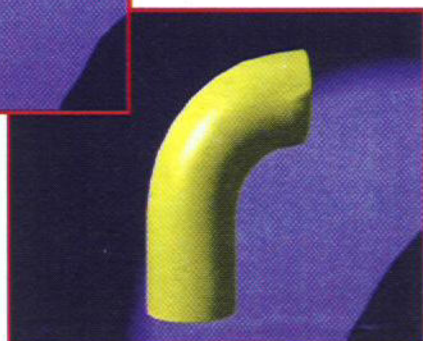


aktív élekre lehet pontot elhelyezni. Ennek ellenkezője a Remove Point. Ki kell jelölni a felületet és a kérdéses pontot is. A pontot nem törli le a program, csak függetleníti a kijelölt felülettől. A következő páros az Attach/Detach. Az elsővel ideiglenesen össze lehet fűzni felületeket. A felületek kijelölése után meg kell adni a központi polygont. Ezekután a központi polygonra kiadott műveletek az egész csoportra érvényesek lesznek. Ha a csoport valamelyik elemét megfordítjuk (Flip), akkor annak hatása csak Detach után érvényesül. A csoportból bármikor ki lehet venni elemeket a csoport megszüntetése nélkül. Már csak a Split és a Merge maradt a polygonok témaköréből. A Merge-gel szomszédos felületeket lehet összevonni. Erre nem is érdemes több szót vesztegetni. A Split kissé bonyolultabb, mert itt ismét át kell váltani point módba, de előbb ki kell választani a felületeket. A művelet eredményeként két pontból álló felületeket kapunk. Ez első látásra felesleges funkciónak tűnik, mert sokkal egyszerűbben is lehet ilyen felületeket csinálni. Viszont amikor sok ilyenre van szükség (pl.: egy gömb átmérőjét alkotó egyenesekre), akkor mégis a Split az ideális megoldás.

A beígért particle-témára már nincs hely, talán a következő számba belefér. Egy biztos: Ray-Trace rovat a következő hónapban is lesz. Adios!

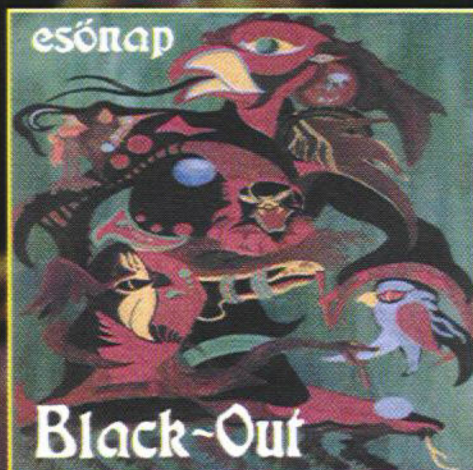
GABRIEL





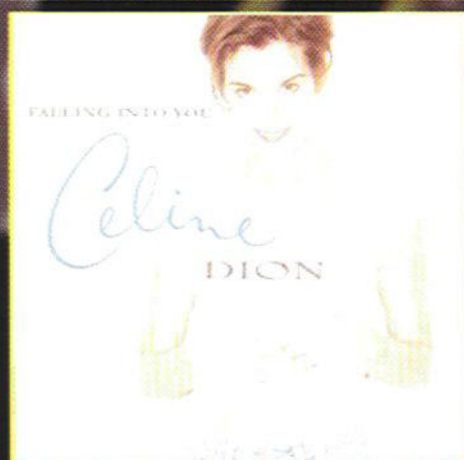
Itt a Sony

BLACK-OUT – ESŐNAP MC\CD



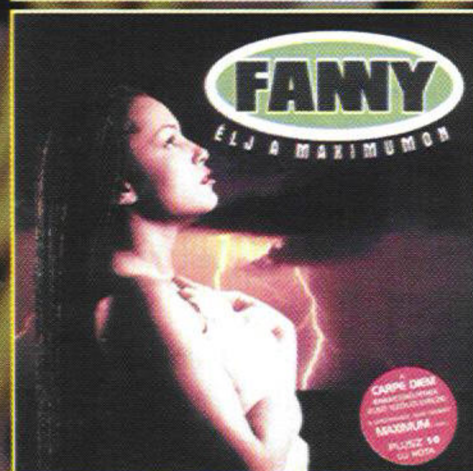
Ez az album a zenekar harmadik lemezösszeállítása. Az első kettőt magánkiadásban jelentették meg. Tehát nem egy mostanában alakult zenekarról van szó. A Black-Out 1992 augusztusában alakult. Kezdetben angol nyelven énekeltek, de miután náluk a szövegre is keményen oda kell figyelni, átváltottak magyar nyelvre. 1993-ban már voltak annyira ismertek, hogy saját kiadású kazettát jelentessenek meg. Rengeteg fellépés, koncert után 1994-ben már második anyagukat adták ki, még mindig magánúton. A Sony volt az a kiadó, amely leült tárgyalni velük és meg is született a megállapodás. A 12 vadiúj dalt tartalmazó Esőnap c. album végre egy nagy kiadó szárnyai alatt születhetett meg. A kemény zenét és a hozzá nagyszerűen illő szövegeket neked is meg kellene hallgatnod...

CELINE DION – FALLING INTO YOU MC\CD



Akik figyelmesen követik a CD ajánlót, azoknak bizonyára nem ismeretlen az előadó neve. 1995-ben már szerepelt nálunk D`eux avagy The French Album c. lemezével, amely nagy sikert aratott, többek között Japánban is felkerült a nemzeti slágerlista élére, ami tizenkét éve senkinek sem sikerült. Persze nem elhanyagolható tényező az Ausztráliában elért nyolcszoros platinalemez sem. Nos, az új lemez semmiben nem marad el az előzetes várakozásoktól. A címadó dal single formájában máris siker, de nem egy nagy művészet megjósolni, hogy van még egy pár dal a lemezen, amely szintén erre a sorsra fog jutni. Lassan talán már Magyarországon is ismertebb lesz Celine Dion neve. A francia szupersztár tizenhat új dalt tartalmazó lemezét ajánlom mindenkinek szíves figyelmébe.

FANNY – ÉLJ A MAXIMUMON MC\CD



A különböző disco-k táján otthonosan mozgók biztosan jól ismerik a Carpe Diem nevét. Mostanra már szólóénekesének, Fannynak a nevét is, hiszen a Maximum c. dal már egy ideje szól mindenhol. Most pedig megjelent Fanny szólóalbuma 12 felvétellel. A Sony Dance Pool sorozatában megjelent lemez dalai Erős Attila és Hauber Zsolt munkáját dicsérik (ha esetleg e nevek ismerősek valakinek, nos az talán nem a véletlen műve...). Természetesen a szólólemez megjelenése nem jelenti a Carpe Diem feloszlását, a csapat tovább él és dolgozik. Megtalálható a lemezen két remix is, amelyek közül én a Maximum c. dal rave-mix verzióját emelném ki.

STILLA

JÁTÉK

SONY MUSIC JÁTÉK • SONY MUSIC JÁTÉK • SONY MUSIC JÁTÉK

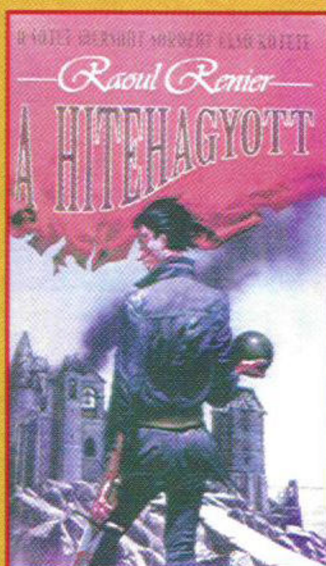
FANNY HA ÉPPEM NEM SZÓLÓALBUMOT CSINÁL, AKKOR EGY ISMERT HAZAI ZENEKARBAN ÉNEKEL.
MI ENNEK A ZENEKARNAK A NEVE?

A HELYES MEGFEJTÉST BEKÜLDŐK KÖZÖTT 10 DB CD-T SORSOL KI A SONY MUSIC.
CÍMÜNK: GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765 • BEKÜLDÉSI HATÁRIDŐ: MÁJUS 15.
AZ ITT BEMUTATOTT CD-KET ÉS MÁS SONY MUSIC ÚJDONSÁGOKAT IS MEGTALÁLSZ A JOBB HANGLEMEZBOLTOKBAN.

JÁTÉK

Külvilág

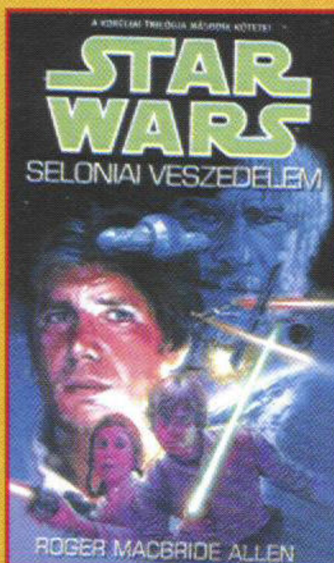
Raoul Renier:A hitehagyott



A regény a középkori Európa sötét és sivár világába vezeti az olvasót, ahol a korrupt főpapok és pénzéhes zsoldosvezérek örökös viszálykodása közepette értékét veszti az emberélet. Figyelemmel kísérhetjük a mágusok titkos rendjének hanyatlását, amely rengeteg erdőségek, kopár hegyormok menedékébe húzódva próbálja átvészelni a vészterhes időket. A pogány varázslóknak, az antik tanok örököseinek azonban nincs esélyük az egyház mind erőszakosabb terjeszkedése és a Szent Inkvizíció hatalma ellen. Úgy tűnik már, hogy szervezetükre elkerülhetetlen bukás vár, ám ekkor megjelenik közöttük egy sötét, rejtélyes alak, aki arra rendeltetett, hogy megőrizze az ősi titkokat, és tovább hagyományozza őket az eljövendő koroknak.

Mersant le Sinistre régi gróf család sarja, rettegett hírű kardforgató, akit a bátyja kiforgatott az örökségéből és halálra szánt. azonban dacol a kérlelhetetlen végzettel, az andalúziai mórok között kitanulja a háború mesterségét, s üszökkel és acéllal tért vissza atyái otthonába, hogy földig rombolja azt. A szörnyű vérfürdő után a Pireneusok vadonába menekül, feledést és feloldozást keresvén, s a mágusok rendjének utolsó erődje befogadja. Beavattatást nyer a tiltott misztériumokba, de már későn: egy küldetésből hazatérve új otthonát romokban találja. Az utolsó európai máguskként bosszút esküszik az inkvizíció, az egyház és a királyok ellen, s elhatározza, hogy lángokba borítja az egész világot, majd a romokból egy új, magasztosabb rendet teremt. Az ő harcainak, viszályainak, sötét szenvedélyeinek története ez a könyv, a dark fantasy irányzat legújabb klasszikusa, a M.A.G.U.S. regényeiről (Acél és oroszlán, Korona és kehely) jól ismert szerző, Raoul Renier tollából.

Roger Macbride Allen: Seloniai veszedelem



Han az Emberi Liga fogságában a saját unokatestvére, Thrackan elé kerül, aki nem más, mint a Liga rejtett vezetője. Thrackan szórakoztatására párbajt kell vívnia egy másik fogollyal, egy veszedelmes seloniaival, de az megkíméli az életét. Ezek után a két foglyot közös cellába zárják. A kezdeti gyanakvás után kiderül, hogy céljaik közösek: a seloniai is a Liga elleni tevékenységéért került fogságba, de társai hamarosan megszöktetik Hannal együtt. Leiát a Korona Házban tartják fogva a Ligások, Egy idő után új celiatársat kap: Mara Jadét akinek a szerepe még tisztázatlan az eddigi eseményekben. Jade hajója távirányítható, az irányítószerkezet pedig ott lapul Jade szobájában, a Korona Ház egyik felsőbb emeletén. A két fogoly kitör, megszerzik az irányítószerkezetet, és előkerítik a hajót. Luke-nak és Landónak sikerül visszajutnia a Coruscantra, a koréliai tiltómező információival. Mon Mothma és Ackbar a Bakura bolygóra küldik őket, hogy – mivel a Köztársaság flottája nincs ütőképes állapotban – Luke régi ismerősétől, félig-meddig szerelmétől, Gaeriel Captisontól használható flottát kérjenek kölcsön a koréliai helyzet felderítéséhez. Útközben összetalálkoznak egy kalamári cirkálóval, aminek a fedélzetén Belindi Kalendát tartják fogva. Kalenda, az ÚKF ügynöke ugyanis lopott kalózhajóval, iratok nélkül jön el Koréliáról a létfontosságú adatokat tartalmazó chippel, így veszedelmes, gyanús ismeretlenként kezelik. Csak a Köztársaság legmagasabb szintű vezetőinek hajlandó vallomást tenni, ezért Luke átszáll hozzá, és beszél vele. Eközben Ebrihim, a drall nevelő Csubakkával és a gyerekekkel a Drall bolygón, a nagynénjé nél keres menedéket. Kiderül, hogy a Drallon épp olyan ásatások folynak, mint Korélián. A gyerekek beszámolnak a Korélián talált titokzatos földalatti szerkezetről. Mindannyian elmennek a dralli ásatáshoz, és ott is hasonló berendezést lelnek. Ebrihim nagynénje azt mondja, hogy a szerkezet egy olyan hatalmas repulzor, ami bolygómozgatásra szolgál, de fegyvernek is igen alkalmas. Leiáéknak sikerül megszökniük, és úgy döntenek, hogy Seloniára mennek. Han is Seloniára tart a seloniai ellenállókkal és a hajójukkal. Luke megkapja Gaeriel segítségét, és a bakurai flotta az új találmány, a hipermezőt fenntartó buborék segítségével átvág a tiltómezőn Korélia felé. Az űrben mindnyájan összetalálkoznak, de megérkezik a koréliai sereg, és harc tör ki. Ezalatt Tendra Risant, a gazdag menyasszonyjelölt Lando keresésére indul, és az előre megbeszélt frekvencián sikerül is kapcsolatot teremteniük. Időközben kiderül, hogy Thrackan egy új, saját Birodalmat akar létrehozni, és Korélia elszakadással fenyeget, de a bolygórobbanások mögött mégsem ő áll, hanem valaki más, talán a régi Birodalom tagjai. A fenyegetés azonban így is valóra válik: felrobban a következő bolygó is...

DEMOLOGIA

Fredericia – Denmark – 1995

Erről a három dologról kizárólag egyetlenegy dologra asszociálhat a demozásban jártas egyén. Igen, a *The Par-*



ty-ról van szó, amely immár ötödik alkalommal került megrendezésre a vikingek őshazájában. A rendezvény minősége az évek során sajnos rengeteget romlott, már ami legalábbis a szervezést illeti. A legnagyobb gond az, hogy mivel mostanság már nem scene tagok szervezik a



mára már nagy tradícióval rendelkező összejövetelt, így az kezd teljes mértékben pénz orientálttá válni. A produkciók minőségére ugyan nem lehet panasz, viszont igaz az is, hogy ma már nem elég egy mezei A1200-as a megtekintésükhöz. Szinte kivétel nélkül igényli minden produktum a 4 mega fastramot, és igazából csak 030-as proci fölött élvezhető a látvány. Így aztán gondolom nem túl meglepő az, hogy először a Mr. Wax-tól importált C64 anyagokat tekintettem meg, és boldogan tapasztaltam, hogy itt még mindig semmiféle bővítés nem szükséges ahhoz, hogy kipakolják a képernyőre azokat az 1 frame-es rutinokat, amelyeket AGA-s gépeken csak agyontuningolva szemlélhetünk. Hiába. A demozás is kezd költségessé válni.

Closer / CNCD
Code: Juliet
Graphics: Destop
Musics: Groo

A Carillon Cyberiad-ék kettős életet élnek. Nemcsak az Amiga scenén dolgozgatnak, de kiterjesztették hatáskörüket a PC területére is. Hagyományaikhoz méltóan újév magasságában visszatértek a jó öreg AGA-hoz, hogy elmondásuk szerint "szétrúgjanak" néhány hátsó fertályt tehetségükkel. Gondolom meg is felelt nekik az első díj, amit végül is sikerült megkaparintaniuk a gigászi meeting-en. Aminek pedig ez a helyezés köszönhető, az a következő. Olyan, megfelelően bonyolult tüskés textúravektorgömböt engedtek szabadjára, amelynek nyúlványai élethűen csápolnak, s emellett fel-fel csillannak. Megvalósították azt az algoritmust is, amely ez idáig csak próbálgatás színtere volt. Egy textúra felületet elemlámpával világították meg. Az összhatás brilliánsra sikerült. A credits listában megjelenő feliratok olyan benyomást keltenek, mintha vasreszelékből épülnének fel, és egy képzeletbeli mágnes hatására (amely a képernyő síkjában van elhelyezve) felénk indulnak meg. Végül az új keletű Bump-textúra effektbe némi extrát pakolva csiszolt gyémántok ragyogásában gyönyörködhetünk.

Vision / Oxygene
Code: Oxbab
Graphics: MON
Musics: Clawz

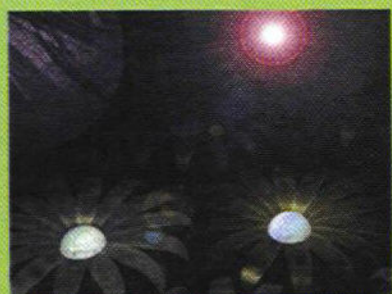
Csaknem másfél év telt el azóta, hogy megjósoltam az Oxygene jövőbeli sikerét. Jóslatom beigazolódott, hiszen ilyen neveket sikerült megelőzniük a competitionon, mint a Virtual Dreams vagy a Polka Brothers. A franciák üdvöskéje bizony nagy küzdelem árán, de kiharcolta magának azt az ezüst medalliont, amelyről nem is olyan régen még álmodni sem mert. Megszokhattuk már tőlük, hogy vektormatematika alapú munkákat készítenek. Most

NO / Polka Brothers
(Code: Crazy Crack • Graphics: Pixie • Musics: Slide)

Amióta nem a Ketrens zászlaja alatt tevékenykedik az azóta csak egyre bővülő alakulat, azóta megszokhattuk tőlük egyúttal a teljesen egyedi stílust is. A receptjük az, hogy termékeik segítségével minél megdöbbentőbben közöljék a scenével rátermettségüket. Két igazán



szép megoldás az, ami említést érdemel. Az egyik egy olyan számtalan sok háromszög poligonból álló vektordonut, amelynek alkotóelemei úgy tűnnek fel a rotálás során, mintha azok a negyedik dimenzióból lépnének elő. Ráadásul a fánk alakzat néha még torzuláson is átesik. Lehet, hogy ajzószer hatása alatt állt a programozó dude? A másik történés egy olyan meseszerű vektorvilág, amelyben minden tökéletesen nyugodt és békés. A kék ég, a zöld növényzet, a faház körül legelésző juhok, a tóban úszkáló hattyúk mind-mind az érintetlen természetre utaló jelek. Ennek a résznek alátestéseként meditációs jellegű zenét hallgathatunk.



sincs ez természetesen másképp. Bemelegítésként két azonos méretű vektordonut változtatja átmérőjét, miközben egyik a másikba ágyazó-



dik, és fordítva. Valószínűleg még nagyon sok beszélgetés tárgya lesz az a kód, amelyet ezt követően jelenítettek meg. Az alapot egy olyan textúrás objektum képezi, amely leginkább egy meghámozott alma spirális héjára emlékeztet. Na már most magában egyedül az sem lenne lebecsülendő, viszont egy másik inconvex test is tükröződik benne. Egyszerűen nem tudok mit képzeljek a dologról, és gondolom, ezzel nem egyedül vagyok így. Ugyanez a tükröződő test megjelenik még a későbbiekben is, hogy egy homorú tükör előtt járjon vitustáncot. Ezek után desszertként foghatjuk fel a különféle színekben pompázó tüskés vektordonutokat.

Faktory / Virtual Dreams

A *„Gépek irányítják a világot"* jelmondat keretében készült el ez a szintén felejthetetlen kis remekmű. Sajnos a harmadik díjjal járó pénzösszeg ke-



vésnek bizonyult ahhoz, hogy a coder eltulajdonított gépének, egy A4000-nek a költségét fedezni tudja. Mert bizony vannak árnyékos oldalai is egy ilyen partynak. Reméljük ez a "kis" incidens nem fogja befolyásolni a VD jövőbeli terveit, és hamarosan újra jelentkeznek majd valami ínyencséggel. A Faktory-ban ugyanis akad ilyen bőven. Megfigyelhetjük a mikroszkóp lencse alatti sejtosztódást, egy nagyítólencse cikázását a textúra alagútban, illetve egy éppen fel-



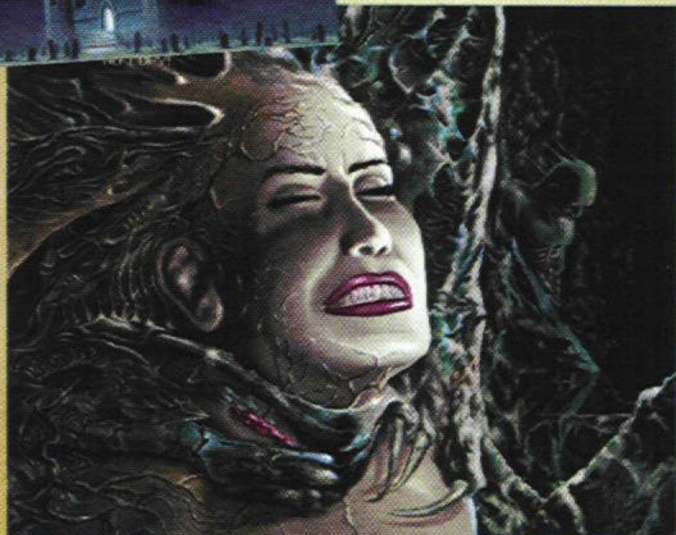
szálló, a legmesszebbmenőkig kidolgozott textúra űrhajót, amint éppen vektornyalábokat okád fúvókáiból. Ezenfelül a kétségkívül óriási design-hez társuló dinamikus zene az, amely többszöri, egymás utáni betöltést vált ki a legtöbb hozzáértőből.

Rabies / Rage
Code: Spirou
Graphics: Foxx
Musics: Falser

Bizony, bizony. Újabb Silents klón tűnt fel, ha szabad így fogalmaznom. A legendás csapat volt tagjai néha néha még feltűnnek valamilyen fórumon, hogy jelezzék a világnak: még nem haltak teljesen meg. Elég lebilincselő az a bevezető animáció, amely az egész esemény magját is képezi egyben. Egy elszabadult robot hétköznapinak tekinthető vérengzéseit hivatottak bemutatni a képsorok Brutal Display címszó alatt. A cyberspace hangulat mellett az a techno szól, amit ha valaki, akkor a The Silents zenészei profi módon csinálnak. Nagyon pozitívan értékeltem azokat a rutinokat, amelyek teljesen saját kútfőből származnak, nem pedig valamilyen gyenge utánzatai a már megvalósított algoritmusoknak. Ilyen például két lüktető gyűrű egymásba fonódása, vagy a különböző fractal halmazok metamorphosisa. Az igazi hátbavágást mégis az a lüktető labdacs adja, amelyen hasadások keletkeznek a reakció hatására, és minden pillanatban azt várjuk, hogy kirobbanjon a benne lévő valami.

Rainbow / Chromance

Köszönet Lord/Absolute!-nak azon képekért, melyeket tőle kaptunk.



CSC / Essence

(Code: Touchstone • Graphics: Louie • Musics: Virgill)

CSC, azaz Crazy, Sexy, Cool. A ROM című újság atyjainak alkalmuk nyílt egy kis fellélegzésre a legfrissebb szám kiadását követően. Volt még egy kevéske idő a nagy rendezvényig, így aztán összedobtak valamit. Arra persze nem eléggé kiforrott a mű, hogy egy ilyen nagy volumenű



megmérettetésen számottevő eredményt elérjen, ennek ellenére kellemes kis alkotás. Látható benne a vektordonut flat, z-buffer, gouraud, illetve phong változata, követve természetesen ezzel a fejlődés irányát a mai legtökéletesebb megjelenítésig. Elmélkedhetünk a perspektivikus, antialiased-es, illetve genlock-os textúra kockák rejtelmein, emellett pedig számos lightsource objectet is megszemlélhetünk munkája során. Többnek közülük figyelemreméltó a bonyolultsági foka.



TOPLISTA

TOP 10

- Slam Tilt
- Breathless
- Dune II
- Pinball Illusions
- Timekeepers
- Worms
- Sim City 2000
- Speris Legacy
- Alien Fish Finger
- Gloom



- Casino
- Toy Story
- Mortal Kombat
- Get Shorty
- Szemtől Szemben
- Bérgyilkosok
- Jumanji
- Pocahontas
- A Rettenthetetlen
- Monthy Pithon filmek

Csongor's "ALL TIME" FILM TOP 10

- Dune II
- K240
- Time Keepers
- History Line
- Populous II
- Sim City
- Pirates
- Alien Fish Finger
- Chaos Engine
- Syndicate

Bear's TOP 10



LEMEZ MELLÉKLET



A lemezt előfizetőink ingyen kapják meg, de megrendelhető önköltségi áron a szerkesztőség címén is:
GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765

A lemez ára (postaköltséggel): 150 Ft

(A horribilis utánvételi költséget miatt az utánvételes megrendelés ára 280 Ft – ebből 130 Ft az utánvételes feladás díja. Javasoljuk, hogy inkább Belföldi postautalványon küldjétek el előre a 150 Ft-ot, így kicsit leegyszerűsödik a dolog.)

TwinZ

Párkeresős táblás játék, jó memóriával rendelkezőknek.

Blast!

Galaga-szerű lövöldözős program WorkBench alá.

Get Out!

Labirintus csak nagyon kitartóaknak.

Egy kis kiegészítés az AMOS rovathoz

MusicLine Editor

Igen-igen kellemes zeneszerkesztő shareware verziója

Midnight

Ultima típusú kalandjáték

Interaktív kívánságlista

Válogassatok a programok közül és a megrendelőlapon küldjétek el hozzánk. Minden hónapban frissítjük a listát, egyrészt kivesszük az elavult programokat és persze a már leközölteket. A Ti kívánságaitok (persze ha nem csak egy ember kéri) szintén felkerülnek a listára. Várjuk tehát a szavazatokat és ne feledjétek, hogy minden hónapban egy ajándékot sorsolunk ki a beküldők között.

Februári ajándékunk:
10 db régebbi GURU

001	Pole Position	F1 autoverseny
002	Citadel	DOOM klón
003	Leading Lap	F1 autoverseny
004	Hattrick	foci manager
005	Biing!	kalandjáték
006	Tiny Troops	strtatégia/akció
007	Behing the Iron G.	kalandjáték DOOM szerű környezetben
008	Der Reeder	manager program
009	Primal Rage	ősállatos verekedős
010	Virtual Karting	gokart verseny
011	Whales Voyage II	kalandjáték
012	Theme Park	stratégia
013	Amazon Queen	kaland
015	F1 Champ. Ed.	F1 autoverseny
016	Flamingo Tours	manager program
017	Rise of the R (CD32)	verekedős
019	Subversion	tengealattjáró strat.
022	Pinball Prelude	pinball
023	Base Jumpers	fun autoverseny
024	Death Mask	DOOM klón
025	Hollywood Pict.	manager
026	In the Dead of N.	kalandjáték
027	Star Crusader	űr lövöldözős
028	Fields of Battle	háborús stratégia
029	Super Tennis Champ.	tennisz
030	Moonday Night Footb.	foci manager
033	Bravo, Romeo, Delta	stratégia
034	Legions of Dawn	RPG
035	Boxing master	box
036	Silly Putt	mászkálós
038	Angst	kaland
039	Coala	helikopter szim
041	Speedway	autos
042	Lost Eden (CD32)	kaland
043	TFX (AGA-CD32)	szimulátor
044	Breach 3	stratégia
045	Zeppelin	stratégia
046	Settlers sorozat	stratégia
047	Sim City 2000	stratégia
048	Limbo of the Lost	kaland
049	Akira	mászkálós
050	Ruffian	platform
052	Alien Fish Finger	lövöldözős
053	Xtreme Racing	autós
055	Frontier	űrhajós stratégia
056	Watchtower	lövöldözős, mászkálós

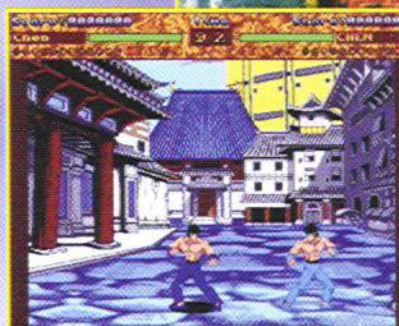






Ne





fedjétek, ha szeretnétek, akkor TI szerkeszthetitek az újságot!